

DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190

MAGNA MEDIA
http://www.magnamedia.de

8/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN

GEWINNEN MIT ELSA!
REISEN ZUR ECTS
UND VIELES MEHR

Direkt aus Atlanta

E³ total

Die Spiele-Neuheiten der Mega-Messe

Wer kickt besser?

- Actua Soccer Club Edit.
- Sega World Wide Soccer
- Sean Dundee
- FIFA Soccer Manager
- Premier Manager

Mars Attacks!

XCom: Apocalypse

Der Strategie-Knüller generalüberholt

„Wild Bill" schlägt zurück

iF-22

Interactiv Magics Jungfernflug



Wer zu spät kommt...



Mitten im Wust der Spiele-Neuerscheinungen – siehe unseren Bericht ab S.10

...den bestraft das Leben. Das gilt im privaten Alltag genauso wie im harten Geschäftsleben. So erfreulich es für uns Konsumenten auch ist, daß auf der E3 in Atlanta extrem viele frische Titel vorgestellet wurden, so schwer haben es die Hersteller die Softwaremassen gewinnbringend an den Mann oder die Frau zu bringen. In den USA ist es nämlich üblich, Regalfläche bei den Einzelhändlern und den Kaufhäusern zu mieten. Ergo erwarten Insider am Ende des Jahres eine wahre Schlacht um die vorhandenen Regalplätze. Bleibt zu hoffen, daß dabei kleine und mittlere Hersteller im Kampf um Verkaufsplätze nicht den Kürzeren ziehen und mangels Platz erst gar nicht die Chance erhalten, auf einem Hit-Platz zu landen. Welcher Produzent sich als erster genügend Fläche sichern kann, hat da gut lachen. Genau betrachtet ist auch für uns Spieler die Softwarewelle eher ein Fluch als ein Segen: Denn beim begrenzten Weihnachtsbudget dürfte die Entscheidung für ein neues Computerspiel nicht leicht fallen. Immerhin haben die Hersteller aus vergangenen Fehlern gelernt und haben grafische oppulente Technikorgien mit dem passenden Spielspaß versehen — noch nie hat die POWER PLAY so viele potentielle Softwarehits gesehen, wie in Atlanta. Da wird der Blick in die Fachzeitschrift immer wichtiger, um aus der Masse der Spiele die richtige Auswahl zu treffen.



Trotz gescheitertem Testflug der „iF-22" ein Vorausblick auf I-Magics vielversprechende Simulation

Zum Schluß noch einige Infos in eigener Sache. Wir hatten für diese Ausgabe fest einen Test der Flugsimulation „iF-22" von Interactive Magic eingeplant. Alle Termine waren geklärt, das passende Titelbild rechtzeitig in der Redaktion, nur das fertige Muster des Spiels kam leider nicht mehr rechtzeitig. Wir hatten zwar eine flugfähige Version von „iF-22", diese war allerdings noch nicht soweit, als das wir einen fundierten Testbericht hätten abliefern können — aus diesem Grund findet Ihr „nur" einen Vorabbericht in dieser Ausgabe.

Außerdem verabschieden wir in dieser Ausgabe einige Kollegen, die sich neuen Aufgaben widmen wollen: Frank Heukemes und Ulli Smidt zieht es nach Mannheim. Dort übernehmen sie die Qualitätskontrolle und den Einkauf neuer Spiele beim Hersteller TopWare. „Mikkl" Galuschka und Peter Steinlechner bleiben der schreibenden Zunft erhalten — sie wechseln zu dem deutschen Ableger eines US-Verlagshauses mit Standort München. Den Ex-POWER PLAYERN wünschen wir für die Zukunft alles Gute. Kompetenter Ersatz ist bereits unterwegs, der erste „Neuling" ist Tom Schmidt, der bereits auf lange Schreibererfahrung zurückblicken kann (PC-Review) und sich außerdem in der Industrie (Sierra-Online) seine Sporen verdient hat.

Freut sich auf neue Aufgaben... Tom Schmidt

Euer reduziertes POWER PLAY Team

[news & previews]

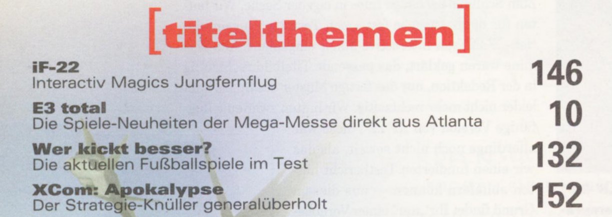


iF-22 Seite 146



F1 Racing Simulation Seite 48

[titelthemen]





Fifa Soccer Manager Seite 134



[support]





Atlantis
Seite 126



X-COM
Apocalypse
Seite 152



[test]

[wettbewerb]

[interview]

[rubriken]

Die wichtigsten

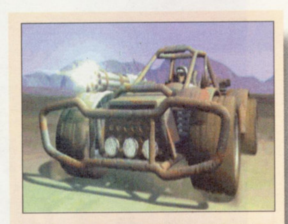


Metalizer

Nach etlichen Werbespielchen schickt sich Greenwood Entertainment nun an, den deutschen Vollpreismarkt aufzurollen. Den Anfang macht dabei neben „D.O.G." das futuristische Strategiespiel „Metalizer", von dem Ihr in diesem Monat eine selbstablaufende Demo auf unserer CD-ROM begutachten könnt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	selbstablaufend



D.O.G.

Und nochmal Greenwood . In „D.O.G." schickt Euch das deutsche Label in eine Art Mad-Max-Endzeitszenario. Neben Fahrten auf flinken Buggys oder Motorrädern jagt Ihr dabei teilweise sogar zu Fuß durch eine öde Wüstenlandschaft und müßt Euch zahlloser Bösewichte erwehren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	selbstablaufend



wipeOut 2097

Psygnosis' Rennspiel war einer der Überraschungshits der letzten Monate und zeigte der Konkurrenz, wie eine gelungene Konsolenumsetzung auszusehen hat. Wem schon beim Kettenkarussellfahren schwindlig wird, der sollte hier die Finger davon lassen – für alle anderen gilt: Probespielen!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	24 MByte
Sonstiges	SVGA

DOS DEMOS



Bust-A-Move 2

Wer auf gelungene Knobelspiele im Stile von „Tetris" und Konsorten steht, für den ist Acclaims Dinosaurier-Saga allererste Wahl. Schnelles Reaktionsvermögen ist hier ebenso gefragt, wie eine gehörige Portion Hirnschmalz. Aber Vorsicht: Kann bei zu langem Kontakt süchtig machen!!!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	VGA



X-Men

Ein klassisches 2D-Prügelspiel erwartet Euch bei Acclaims „X-Men: Children of the Atom". Hier dürft Ihr in die Rolle verschiedener Superhelden schlüpfen, die allesamt den amerikanischen Marvel-Comics entnommen wurden. Das Beat'em Up läuft übrigens direkt von der CD-ROM, allerdings nur unter MS-DOS.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	VGA



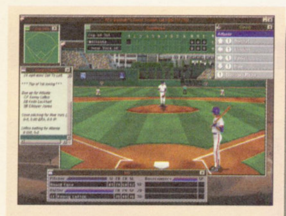
Warlords III

Das kleine australische Label SSG hat sich für den dritten Teil seines Fantasy-Spektakels kurzerhand mit dem amerikanischen Riesen Broderbund zusammengetan und präsentiert mit „Warlords III" ein rundenbasiertes Strategiespiel vom Allerfeinsten. Es muß nicht immer Echtzeit sein!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	42 MByte
Sonstiges	SVGA

Demos der CD

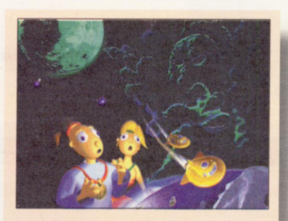


FPS: Baseball

Auch wenn Baseball nicht gerade eine europäische Volkssportart ist, vermag Sierras „Front Page Sports: Baseball Pro 97" (so der volle Titel) vor allem grafisch durchaus zu überzeugen. Alle Freunde amerikanischer Ballsportarten sollten zumindest einmal im virtuellen Stadion vorbeischauen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	43 MByte
Sonstiges	SVGA



LBA 2

Mit „LBA 2: Twinsen's Odysee" bringt EA nun endlich den lang erwarteten Nachfolger zu „Little Big Adventure" auf den Markt. Die 3D-Grafik begeistert auch verwöhnte Augen, leider lassen sich allerdings in der Demo-Version die Gebäude noch nicht betreten und von innen bestaunen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	14 MByte
Sonstiges	SVGA



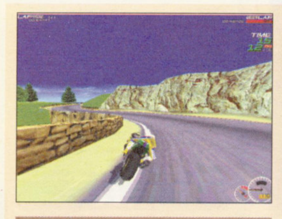
Vermeer

Ascarons „Vermeer – Die Kunst zu Erben" ist bekanntlich die Neuauflage eines Wirtschaftssimulationsklassikers aus den späten Achtzigern. Wer also mal wieder in nostalgisch verklärten Erinnerungen an seinen geliebten 64er schwelgen möchte, für den ist diese Demo ein absolutes Muß.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	18 MByte
Sonstiges	SVGA

WIN95 DEMOS



Moto Racer GP

EAs Motorradrennspiel hatten wir schon einmal auf unserer Cover-CD, damals jedoch nur als selbstablaufende Demo. Diesmal dürft Ihr hingegen selbst den Lenker in die Hand nehmen und einige Runden über eine der kurvigen Strecken jagen. Die Demo-Version läuft direkt von der CD-ROM.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	SVGA

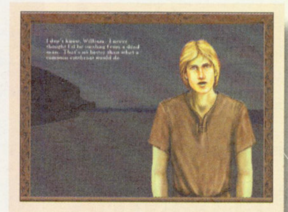


Terracide

Einen besonderen Leckerbissen bieten wir Euch mit dieser Demo von Eidos' 3D-Action-Shooter, da es sich hierbei um eine ganz spezielle Version handelt. Sie ist wesentlich umfangreicher und schneller als die Demo, die Ihr normalerweise im Internet finden könnt, außerdem unterstützt sie 3D-Karten.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	unterstützt diverse 3D-Karten



Bet. in Antara

Mit „Betrayal in Antara" kehrt Sierra dorthin zurück, wo es mit „Betrayal at Krondor" schon einmal gewesen ist, diesmal allerdings ohne Romanvorlage und ohne das Universum des R.E. Feist im Rücken. Dennoch hinterläßt das eigenständige Rollenspiel einen guten ersten Eindruck.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	37 MByte
Sonstiges	läuft nur im 256 Farb-Modus

POWER
CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 8/97

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
X-Men: Children of the Atom Acclaims 2D-Prügelspiel mit den Marvel-Helden	0 MB
D.O.G. Trailer zu Greenwoods neuem Actionknaller	0 MB
Metalizer Greenwoods futuristische Space Opera	0 MB
Bust-A-Move 2 Fesselndes Knobelspiel von Acclaim	0 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Formel 1 3Dfx-Patch
- Heros of M&M II v1.2
- MDK 3Dfx-Patch
- MDK Rendition-Patch
- NASCAR Racing 2 v1.03
- Outlaws v1.1
- UEFA Ch. L. 3Dfx-Patch
- UEFA Ch. L. Mystique-Patch
- UEFA Ch. L. Vesa-Patch
- US Navy Fighter '97 v1.3
- Wing Com. IV S3-Upgrade
- X-Wing vs. Tie-Fighter v1.10
- Yoda Stories



DOS-Menü

Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Dementia	23
• Hercules	11
• The Wheel of Time	16
• Virus	12

Bilder zu Tests:	Stück
• Actua Soccer Club Ed.	14
• Carmageddon	29
• Der Industrie Gigant	12
• FIFA Soccer Manager	12
• Premier Manager '97	14
• Sean Dundee's WCF	16
• The great Battles of Alex.	6

Leseraktiv

Dieses Mal haben wir wie versprochen wieder Leseraktiv-Programme satt auf der CD. Insgesamt befinden sich sechs DOS- und eine Windows-Einsendung auf der Scheibe. Wenn Ihr auch mit Eurem Programm auf die CD wollt, schickt dieses einfach an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Postfach 1304
85531 Haar b. München

Problemlösung

Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3a (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Betrayal in Antara	37 MB*
Moto Racer GP	0 MB*
wipeOut 2097	24 MB*
Jack Nicklaus 4	24 MB*
Warlords III	42 MB*
Terracide	20 MB*
LBA 2: Twinsen's Odys.	14 MB*
Vermeer	18 MB*
FPS: Baseball Pro '97	43 MB*

*läuft nur unter Windows 95

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

DOS-Menü

Win95-Benutzer können direkt aus dem Windows-Starter das DOS-Menü starten. Allerdings laufen das Menü sowie einige DOS-Demos dann nicht so stabil wie unter echtem MS-DOS.

Videos

Neben den Demos haben wir zusätzlich zwei neue Trailer* auf unsere CD gepackt: Ascarons „Anstoß 2" und „Imperialismus" von Mindscape.

*Videos (AVI- oder MOV-Format)

Start-Menü

Auch diesmal findet Ihr wieder zwei Windows-Menüs auf der CD. Beim Start entscheidet Ihr Euch entweder für eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten oder für 800x600. Beide laufen nur unter 16-Bit Farbtiefe...

Online

Diesmal gibt es neben T-Online-Decoder, WinCIM 3.02D und AOL v3.0i auch die Zugangssoftware von Metronet. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD beziehungsweise in den README-Dateien.

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX4 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **startwin.exe** starten, die Ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\STARTWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! In den optimalen Genuß kommt Ihr nur bei **16-Bit-Farbtiefe** oder höher.

DOS: Etwa ein Drittel der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt Ihr unter DOS in das Root-Verzeichnis Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt einfach **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte frei sein muß, haben wir unter jeder Demo genau vermerkt.

Windows 95: Die meisten Windows 95-Demos laufen nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung von unserem Menü oder indem Ihr **/TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE** startet. DOS-Demos solltet Ihr unter DOS starten, nachdem Ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet oder nachdem Ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt. Ein Versuch, die DOS-Demos unter Win95 laufen zu lassen, ist allerdings auch empfehlenswert, da viele Hersteller auf die Verträglichkeit achten.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD **physisch defekt** sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann umgehend eine neue CD.



COCA COOLE

Sommerloch ade: Auf der größten Computerspiele-Show der Welt wurden rund 1500 neue Spiele (für alle Systeme) gezeigt. Weihnachten vor dem Monitor ist also gesichtert.

Die Electronic Entertainment Expo – kurz E3 genannt – ist die größte und wichtigste Computer- und Videospielemesse auf der ganzen Welt. Einmal im Jahr präsentieren hier große und kleine Softwarehersteller die Neuheiten für die kommende Spielesaison. Selbstverständlich haben auch wir ein Reporterteam zu der Mega-Messe geschickt, die dieses Jahr im World Congress Center in Atlanta ein neues Heim fand, da die bisher genutzten Messehallen in Los Angeles einfach zu klein für die gezeigten Softwaremasse (rund 1500 Spieletitel für PCs und Konsolen) geworden sind. Zwar bietet Atlanta die größere Messefläche, dafür hat die Stadt im Süden der USA (Bundestaat Georgia) einen kleinen Nachteil: Zur Sommerszeit ist es hier nämlich besonders warm und schwül. Temperaturen jenseits der 30 Grad Celsius und eine Luftfeuchtigkeitsrate von schlappen 97 Prozent sind keine Seltenheit. Kein Wunder, daß Brausegigant Coca Cola gerade hier seinen Haupsitz aufgeschlagen hat und Martin und Michael mit der besagten US-Limo den ausgeschwitzten Flüssigkeitspegel wieder regelmäßig auffüllten. Besonders aufregend und somit schweißtreibend waren zahlreiche Softwareknaller, die einen heißen Spieleherbst versprechen. Zwar gab´s so gut wie keine echten Innovationen, das Messebild wurde geprägt von Fortsetzungen bekannter Spiele, 3D-Knallereien, „Command & Conquer"-Kopien, aber die technische Güte vieler Programme ist – dank konsequenter Ausnutzung moderner Hardware (Stichworte MMX und 3D-Karten) – schlichtweg beeindruckend. Super-Optik ist glücklicherweise kein Ersatz für solide Spielbarkeit: Die Hersteller haben aus der Vergangenheit gelernt und bieten zur furiosen Grafikpracht im Regelfall auch ordentlichen Spielspaß. *mash/mh*

3DO

Die 3DO Company zeigte Neuheiten aus den Genres RPG, Action und Strategie. In „Army Men" habt Ihr den Oberbefehl über eine Armee aus Plastik-Spielzeugsoldaten inne. So bekriegen sich grüne und beige Einheiten, wobei sich auf dem Schlachtfeld vom einfachen Grenadier über Panzerfaustträger bis hin zu schwerbewaffneten Hubschraubern vielfältige Einheiten tummeln. Ressourcen-Management wurde ausgeklammert, dafür stehen nur bestimmte Anzahlen Truppen zur Verfügung.

Der Untertitel zu „Might and Magic VI" lautet „The Mandate of Heaven". Genau dieses ist dem Prinzen Nicolai scheinbar verlorengegegangen und damit das Recht zu herrschen. Damit kein Bürgerkrieg ausbricht, schickt Ihr Eure vierköpfige Party durch eine HiColor-Welt, die für innen und außen zwei unterschiedliche Grafikengines benutzt. Über 100 NPCs haben vielleicht Informationen für Euch, vielleicht aber auch nur schlechte Laune, die sie an Euch auslassen.

In „Uprising" wird sowohl strategisches Geschick als auch ein schneller Triggerfinger gefordert.

Genre-Mix aus Strategie und Action: Uprising





Der Legende sechster Teil: Might & Magic VI



Kleine Panzer, große Wirkung: Army Men

COLA UND SOFTWARE

Aus Eurem Panzer vom Typ „Wraith" heraus befehligt Ihr Eure Mannen, stellt Zitadellen und Verteidigungstürme auf und schickt Bomber gegen feindliche Installationen. Auch in „Requiem" wird die Action nicht zu kurz kommen, doch obwohl die Optik auf einen 3D-Shooter schließen läßt, ist es doch ratsam, erst einmal mit den Personen zu sprechen bevor man sie erschießt. Beide Titel unterstützen übrigens Beschleunigerkarten. „Third Domain" wiederum gehört ins Genre Echtzeit-Strategie, soll jedoch ganz dreidimensional gehalten sein. Einheiten erhalten nach einer gewissen Zeit Veteranenstatus und die Karten werden nach dem Zufallsprinzip erstellt.
http://www.3do.com

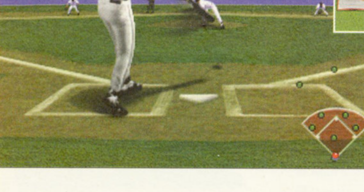
Acclaim

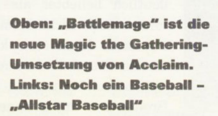
Acclaim, von vielen Bracheninsidern schon am Rande der Pleite gesehen, ist quicklebendig. Neben den zahlreichen Interplay-Spielen (bereits in der letzten Ausgabe der POWER PLAY vorgestellt), geizte Acclaim nicht mit frischen Neuerscheinungen. Gleich drei hochkarätige Sportspiele, mit dem offiziellen Segen der US-Verbände, sind derzeit in der Mache. Das Football-Spektakel „NFL Quarterback Club 98", die Eishockey-Simulation „NHL Breakaway 98" und „All-Star Baseball 98". Da Acclaim – wie Microprose – eine Wizards-of-the-Coast-Lizenz besitzt, ist der unvermeidliche „Magic The Gathering"-Titel auch hier zu finden. Eingefleischte Kartentaktiker finden wohl am – eher actionorientierten – „Armageddon" Gefallen. Strategen gönnen sich ein Match bei „Magic The Gathering: Battlemage". Ganz im Stil der Städtebausimulation „Sim City" ist „Constructor" gehalten. Als Städteplaner kämpft Ihr gegen meckernde Nachbarn und unliebsame Konkurrenz. Apropo Konkurrenz: Nintendos Edelkonsole, das N64, hat es gegen aufgebohrte PCs nicht leicht. Davon konnten wir uns beim Anblick der hardwarebeschleunigten PC-Version „Turok: The Dinosaur Hunter" überzeugen.
http://www.acclaimnation.com

Accolade

Fortsetzungen, Fortsetzungen, Fortsetzungen: Dies scheint das diesjährige Motto nicht nur von Accolade, sondern auch der meisten anderen Hersteller zu sein. Echte „Neuheiten" gab es bei Accolade nicht, gezeigt wurden vornehmlich Sequels bekannter Titel. So dürfen sich digitale Golfprofis gleich auf ein Spiel mit dem Golfveteran Jack Nicklaus freuen. Das Programm heißt schlicht und ergreifend „Jack Nicklaus 5". Fünf frische Kurse (von Hawaii bis Irland), 3D-Grafik auf Polygonbasis und ein unvermeidlicher Multiplayermodus, verschiedene Kameraperspektiven, sowie ein Kurs-Designer machen einen soliden Eindruck. Für den reinen Internetbetrieb ist







Oben: „Battlemage" ist die neue Magic the Gathering-Umsetzung von Acclaim. Links: Noch ein Baseball – „Allstar Baseball"

Online einputten mit „Jack Nicklaus Online Golf Tour"



Wer rast rostet nicht: „Redline"

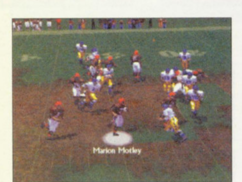


„Hardball 6" ist der Traum aller Baseball-Fans



Eishockey pur mit NHL Breakaway

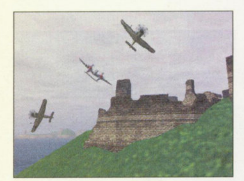




Unterschätzt: „Legends ´98 Football"



Activisions Dark Reign von Ex-Blizzardmann Ron Millar



Fighter Squadron: Eine der zahlreichen Simulationen



Im Netz geht´s ab: Netstorm

„Jack Nicklaus Online Tour" gedacht. Mit der Software und einem Internetzugang könnt Ihr – quasi live – mit Sportfreunden aus aller Welt golfen. Derweil das Spielen während der offenen Betaphase kostenlos ist, wird für die Spielzeit später im Aries Online Gaming Network eine Gebühr verlangt. AOL-Nutzer reiben sich die Hände – diese spielen nämlich umsonst (außer den regulären AOL-Gebühren und den Telefonkosten, fallen sonst keine Kosten mehr an).

Weniger friedlich als beim gemütlichen Golfmatch geht es bei „Redline" zu: Im Cockpit eines futuristischen Automobils, das Ihr aus zehn Modellen wählen dürft, ballert und rammt Ihr Euch durch die Pisten der Zukunft. Wer am schnellsten fährt und am gekonntesten die Gegner außer Gefecht setzt, wird mit besseren Fähigkeiten und dickeren Waffen belohnt. Besonders Mutige stellen sich den motoristierten Banden zu Fuß in den Weg. „Redline" kann alleine gespielt werden, ist aber wohl am interessantesten für Netzflitzer. Bis zu 16 Kontrahenten treten hier gegeneinander an.

Futuristisch, aber erheblich weniger actionorientiert präsentiert sich die Fortsetzung zum Strategiespiel „Deadlock". In „Deadlock 2" liefern sich die Menschheit und sechs außerirdische Lebensformen ein taktisches Rennen durch die Galaxis, auf der Suche nach der Heimatwelt einer technologischen Superrasse. Welten müssen erforscht, über 40 Technologien entwickelt und 42 Szenarios gewonnen werden, bevor Ihr die gesuchte Welt findet. Ein umfangreiches Diplomatie-Menü, zahlreiche Kampfoptionen und ein eingebauter Szenariodesigner, runden das Weltallstrategiespiel ab. Natürlich fehlt ein Multiplayer-Modus ebensowenig, wie die mittlerweile obligatorischen Rendergrafiken.

Typisch für den sportverwöhnten US-Spielemarkt sind die Fortsetzungen der accoladschen Baseball- und Footballreihe. Die Baseballsimulation „Hardball" trägt mittlerweile die Ziffer „6" im Titel und macht vor allem durch eine neue 3D-Engine auf sich aufmerksam. Mit Motion-Capturing und 3D-Kartenunterstützung, Netzwerkoption (jedoch nur für zwei Spieler) und Managementmodus fehlt kaum ein Technikgimik und ein Spielelement. Schade nur, daß Baseball hierzulande immer noch ein Minderheitensport ist. Apropo Minderheitensport: Auch das American Football hat sich – obschon deutlich beliebter als Baseball – immer noch nicht beim deutschen Publikum durchsetzen können. Aus diesem Grund dürfte auch „Legends ´98 Football" in unseren heimischen Breiten nur auf geringes Interesse stoßen. Traurig eigentlich, denn „Legends ´98" bietet einige spritzige Features. So könnt Ihr beispielsweise per „Zeitreise"-Modus ein aktuelles Team aus dem Jahr 1997 gegen ein anderes Team aus den dreißiger Jahren antreten lassen – mit den Spielregeln der damaligen Football-Epoche. Eine Zeitreise der besonderen Art bietet auch Teil 4 der beliebten „Test Drive"-Serie. Ihr flitzt mit modernen Rasern (wie z.B. der Dodge Viper) gegen Klassik-Karossen wie die Cobra Shelby über verschiedene Rennpisten. Unterschiedliche Witterungsbedinungen und Nachtfahrten sind hier selbstverständlich.



Bauen, kämpfen und erobern: „Deadlock 2"

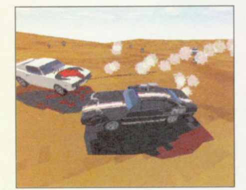
Internet: http://www.accolade.com

Activision

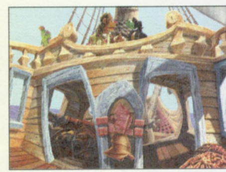
Die neue Super-CD, die DVD spielte heuer auf der E3 kaum eine Rolle. Ganz selten zeigte ein Softwarehersteller einen Spieletitel, der exklusiv auf DVD erscheint – zu gering ist derzeit noch die installierte Hardwarebasis für das Speichermedium der Zukunft. Activision gehört zu den wenigen Softwarefirmen, die schon jetzt auf DVD setzen. Gleich zwei Spiele sollen – wohl ausschließlich – für das neue CD-Format erscheinen. Spiel Nummer Eins ist „Muppet Treasure Island". Mit Miß Piggy und Kermit dem Frosch geht Ihr in der multimedialen Umgebung auf Schatzsuche und müßt ca. 20 Puzzles lösen. Um den Platz auf der DVD auch auszunutzen, wurden kurzerhand Szenen aus dem gleichnamigen Film mit verwendet. Als Datenreduktion wird MPEG-2 benutzt, die Audiodaten liegen ebenfalls im MPEG-Format vor. Anders sieht dies beim zweiten DVD-Titel aus: „Spycraft: the Great Game" benutzt statt des MPEG-Tons die Dolby AC3-Varriante. Um auch hier die DVD zu füllen, wurde auf speicherfressende Videosequenzen zurückgegriffen: Insgesamt sollen bei „Spycraft: The Great Game" über 100 Szenen eingebaut werden – hoffentlich bleibt da das Spiel nicht auf der Strecke. Das ist bei den „normalen" PC-CD-ROM-Spielen von Activision kaum zu befürchten. Die meisten Programme die auf der E3 am Activision-Stand gezeigt wurden, machten einen



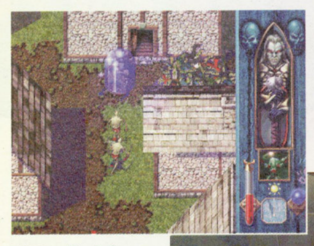
(teilweise) exzellenten Eindruck. Die PC-Umsetzung des morbiden Vampir-Action-Adventures „Blood Omen: Legacy of Kain" könnt Ihr ja – dank der Demo-Version auf unserer CD – schon einmal probespielen. Hersteller des höchst spielbaren Programms ist übrigens die Entwicklerfirma „Semi-Logic". Als Co-Entwickler zeichnet sich Activision für das Echtzeitstrategical „Dark Reign: The Future of War" verantwortlich, das von keinem geringeren als dem Blizzard-Renegaten Ron Millar designt wird. Mehr über das furios aussehende Strategieprogramm in einer der nächsten Ausgaben von POWER PLAY. Nicht ganz neu ist das Mech-Gemetzel „Heavy Gear", das Activision nun anstelle der „Mechwarrior"-Programme in der Pipeline hat (aufmerksame POWER PLAY-Leser wissen, das Activision die BattleMech-Lizenz verlor). Das auf der gleichnamigen Rollenspielserie basierende Roboterprogramm kann aber eine gewisse Ähnlichkeit mit den älteren Kollegen nicht verleugnen: Mit gigantischen Kampfdroiden liefert Ihr Euch mit Computergegnern oder via Netz mit menschlichen Kontrahenten hitzige Gefechte. Gefechte spielen auch im Online-Programm „NetStorm" eine große Rolle. Im vorhandenen Solo-Modus des Action-Strategiespiels könnt Ihr Euch an die verschiedenen Optionen und Kampfvarianten gewöhnen und das Gelernte dann im Netz umsetzen. Hier gilt es verschiedene Elemente zu meistern, um defensive und offensive Waffensysteme zu entwickeln und Eure Heimat auszubauen. Aber nicht nur der Kampf zählt: Diplomatie und Handelsbeziehungen spielen beim ringen um die Macht eine ebenso große Rolle, wie die taktischen Auseinandersetzungen. Weniger taktische Finesse, dafür aber fliegerisches Können, ist bei der von Parsoft Interactive (von Activision veröffentlichten) Weltkrieg-Zwei-Flugsimulation „Fighter Squadron: The Screamin´ Demons Over Europe" gefragt. Der Heimpilot hat die Wahl zwischen neun verschiedenen Flugzeugen, wie beispielweise der P-38 Lightning, der Me-262 oder der FW-190. Als Luftkampfszenarios stehen das Rheinland, die Schlacht um England und der Afrika-Feldzug zur Verfügung.


Spaß mit Gas: Interstate ´77 bietet neue Strecken

Wurde gerade mal keine Simulation, kein Echtzeitstrategie-Programm und kein Rennspiel gezeigt, dominierten immer noch eine Reihe von 3D-Shootern die Messehallen. Auch Activision macht da natürlich keine Ausnahme. Hier heißt die 3D-Knallerei „Sin" und basiert auf der „Quake"-Engine von id-Software. Als Chef einer privaten Polizeitruppe in naher Zukunft, schlendert Ihr durch die verwinkelten Gänge und plättet Kriminelle und Mutanten. Auch „Sin" ist eigentlich keine Activision-Entwicklung, sondern stammt aus der Feder von Hipnotic Interactive.


DVD-only: Activisions Muppet-Spiel im High-End-Format

Vielfalt wird bei Activison groß geschrieben: So kommen Adventure-Freunde nicht zu kurz. Gleich zwei Spiele aus dem Genre sind hier noch in der Mache. In „Twinsen´s Odysee" müßt Ihr gleich einen ganzen Planeten vor der unfreundlichen Übernahme durch miese Aliens retten. Vorgefertigte Renderhintergründe und in Echtzeit animierte 3D-Charaktere machen Appetit auf das fertige Spiel. Einen optisch nicht minder feschen Eindruck hinterläßt der achte Titel in der „Zork"-Serie. Wieder einmal kehrt Ihr in das große Untergrundimperium zurück, um dort nach dem Rechten zu sehen. Der Groß-Inquisitor des Imperiums verbietet den Gebrauch von Magie. Ihr schließt Euch der lokalen Untergrundbewegung an und versucht, dem Schurken das Handwerk zu legen. Hierzu reist Ihr in der Zeit und besucht Orte, die aus den „klassischen" Zorkspielen bekannt sind. Übrigens werden sowohl von „Zork Grand Inquisitor", als auch von „Twinsens Odysee" und „Heavy Gear" die neuen MMX-Prozessoren ausgenutzt.


Düster: Dark Omen

Kaum hat die coole Road-Movie-Knallerei „Interstate ´76" den letzten Ölwechsel hinter sich, kommt schon der Nachfolger. „Interstate ´77" (wie sinnig), knüpft nahtlos an den Vorgänger an: Mit aufmotzbaren Vehikeln ballert Ihr Euch den Weg auf Amerikas Straßen frei. Flotte 3D-Grafik, funkige Musik und herrliche Zwischensequenzen sind das Erfolgrezept für eine äußerst gelungene Fortsetzung.


3D-Shooter haben Kunjunktur – hier Sin von Activision

Keine Company ohne Internet-Spiel. Im Fall von Activision heißt der spielerische Zugang zur Online-Welt „Shanghai: Dynasty". Verdrahtet können bis zu vier Spielern gleichzeitig versuchen, Ihren Steinchenberg abzubauen, bevor dies der Gegner schafft. Drei Spielvarianten sowie einige kleine Extras – wie „Powersteine", die den Steinberg des Opponenten vergrößern – geben dem Klassiker den nötigen Pep.

Internet:http://www.activision.com

Bethesda Softworks

Vier Titel hatte Bethesda auf der Messe in der Pipeline, von denen gleich zwei im „Elder Scrolls"-Universum angesiedelt sind. „Battlespire" basiert auf dem aus „Daggerfall" bekannten Charakterdesignsystem und zeigt die Fantasy-Welt Tamriel aus der Ego-Perspektive. Auch hier kommt die bekannte XnGine-Grafik zum Zuge, die ja schon in den indizierten Arnie-Shootern verwendet wurde. Der zweite Titel namens „Redguard" zeigt Euer digitales Alter Ego in der dritten Person. Auf der Suche nach Eurer verschollenen Schwester begegnet Ihr in diesem Action-Adventure üblen Piraten und undurchschaubaren politischen Figuren. Dank XnGine werdet Ihr sogar mit Lightsourcing und realistischen Wetterbedingungen konfrontiert.

Dieses System kommt abermals bei „XCAR: Experimental Racing" zum Einsatz, wo es rund 16 verschiedene Renn-auto-Prototypen samt ihrer vielfältigen Setups in Szene setzt. Mittels einer eigenen Internet-Seite könnt Ihr außerdem selbsterdachte Fahrzeugbemalungen austauschen. Nach zwei Jahren Entwicklungszeit wurde weiterhin „10th Planet" vorgestellt, ein Space-3D-Actionspiel mit Strategie-Einschlag. Um die Erde vor bösen Außerirdischen zu retten, dürft Ihr Euer Schiff mit über 100 verschiedenen Komponenten wie Schilde, Waffen oder Triebwerken ausstatten. Und es wurde, wie könnte es auch anders sein, wieder einmal die von Bethesda selbstentwickelte XnGine benutzt.

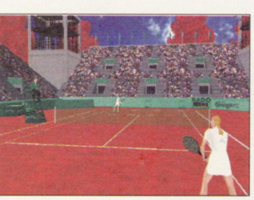
Action-Adventure für Elder Scroll-Fans: Redguard

Space Opera im All mit 10th Planet

http://www.bethesda.com
http://www.xcar.com

Blue Byte

Einer der wenigen Deutschen Softwarehersteller der, vor allem technisch, der überwältigenden Übermacht aus den USA Paroli bieten kann, ist die Mülheimer Softwareschmiede Blue Byte. Kernstück der neusten Produkte, die auf der E3 gezeigt wurden, ist die fabelhafte 3D-Engine des Actionknallers „Extreme Assault". Auf der Messe wurde übrigens eine 3Dfx-Version des Shooters gezeigt, die grafisch einen extrem guten Eindruck hinterlassen hat. Kein Wunder also, daß die beiden gezeigten Spiele auf diesen 3D-Routinen basieren. Das erste Spiel ist ein rundenbasierendes, leicht zu



Dauert noch ein wenig: Great Courts 3 ist in der Mache



bedienendes Strategiespiel mit dem Titel „Incubation", in dem Ihr einen Trupp futuristischer Soldaten im Kampf gegen Aliens steuert. Die Einheiten verfügen nicht nur über eine ganze Bandbreite von Bewegungsabläufen, sondern gewinnen durch die Kampfaktionen an Erfahrung. Natürlich sollen sich die Veteranen eines Feldzuges mit ins nächste Szenario übernehmen lassen. Ebenfalls in 3D ist der dritte Teil, der schon fast legendären, „Great Courts"-Tennisreihe. Realistische Animationsstufen, jede Menge Courts und eine verbesserte AI machen aus „Great Courts 3" einen heißen Anwärter auf fetziges Match mit dem Filzball.

Internet:http://www.bluebyte.de

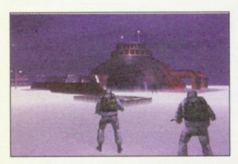
BMG

Eigentlich hätten wir ein Spiel wie „Spec Ops – U.S. Army Rangers" bei Microprose erwartet – immerhin erinnert das Programm an den Oldie „Airborne Ranger". BMGs Titel (Entwickler Zombie) ist unseres Wissens die erste und einzige Infanterie-Simulation in 3D. Als Chef einer Special Forces-Einheit fliegt Ihr in Krisengebieten der ganzen Welt und löst dort „schmutzige" Aufgaben. Mal müssen Terroristen erledigt werden, mal gilt es Geiseln zu befreien. Derweil Ihr immer nur einen Soldaten zur Zeit steuert, werden die anderen Teams und Euer Partner (die Teams bestehen immer aus zwei Soldaten) vom Computer übernommen. Die gleiche Grafikengine wie bei „Spec Ops" wird auch bei der Panzersimulation „Spearhead" verwendet, die ebenfalls von Zombie entwickelt wird. Schauplatz der Simulation ist die lybische Wüste, durch die Ihr mit dem amerikanischen M1A2-Abrams Tank in 50 Einzelmissionen rasselt. „Spearhead" fährt sich am schönsten mit einem Force-Feedback-Joystick. Panzer der besonderen Art sind die Hauptakteure von DMAs (Lemmings) „Tanktics". Hier sitzt Ihr nicht am Steuerknüpel des Tanks, sondern steuert ein Art Drachen, der einen Magneten hinter sich herschleppt. Mittels Magneten sammelt Ihr herumliegende Panzerbauteile und fummelt Euren eigenen Spielzeugtank zusammen, der dann unterschiedliche Aufgaben erfüllen muß. Wer Spaß an kniffligen Puzzles hat, ist hier besonders gut aufgehoben. PC-Umsetzungen von Konsolenspielen führten in der Vergangenheit eher ein Schattendasein – das muß nicht sein. Unter dem BMG-Label arbeitet Crystal Dynamics an zwei Konvertierungen von extravaganten Playstation-Spielen. Anfang nächsten Jahres dürfte „Pandemonium 2" eintrudeln, dessen Vorgänger schon für Aufsehen sorgte. Wichtigste Neuerung ist die größere Bewegungsfreiheit der Charaktere. Vertikal und horizontal krabbelt, springt und hüpft Ihr durch detaillierte Level voller Gegner und Extras. Wer Mario 64 auf dem Nintendo 64 mag, wird „Gex" lieben. Gex ist ein Salamander, der die Welt nicht besonders ernst zu nehmen scheint. So sind viele der Level Parodien auf berühmte Filme oder Fernseh-Shows. Wie der italienische Konkurrenz-Klempner tummelt sich Gex völlig frei durch die einzelnen Spielstufen. Dank unterschiedlicher Kameraperspektiven verliert der Spieler nicht die Übersicht.

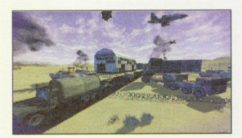
http://www.zombie.com
http://www.dma.com
http://www.crystaldynamics.com



Echse statt Mario: GEX sieht höllisch gut aus



Die erste Infanteriesimulation in 3D: Sepc Ops



Panzer on the run: Spearhead von Zombie für BMG

Eidos

Die Fortsetzung, die dieses Jahr wohl am heftigsten erwartet wird, ist „Tomb Raider 2". Natürlich wuselt in der Sequel wieder Frontfrau Lara Croft durch 3D-Landschaften, klettert, läuft springt, schwimmt und ballert auf böse Buben. Am Spielprinzip hat sich ergo nichts geändert, die Designer haben Lara ein paar neue Animationen gegönnt (jetzt wippt beispielsweise der Zopf im Rhythmus der Bewegung), einige frische Bewegungen implementiert (z.B. den Freeclimb) und der Heroine eine umfangreichere Garderobe sowie ein dickeres Waffenarsenal verpaßt (unter anderem einen sexy Taucheranzug nebst Harpune). Ebenfalls neu: Statt immer durch unterirdische Katakomben zu krauchen, darf Lara jetzt auch mal an die frische Luft. Einige der Level spielen in Außenlokations – wobei Venedig als Schauplatz bereits bekannt ist. Eidos zeigte zudem noch mehr Frauenpower: Patin für das Grafik-Action-Adventure „Riana Rouge" ist Ex-Playmate Gillian Bonner, die hauptsächlich durch ein Minimum an Textilien auf sich aufmerksam macht. Das Spiel selbst macht einen genauso winzigen Eindruck wie die Garderobe von Frau Bonner. Die 30 Rätsel, die es zu lösen gilt, sind wohl nur als Beiwerk zur digitalisierten Video-Fleischbeschau gedacht.
Deutlich mehr zu bieten hat das Actionspektakel „Deathtrap Dungeon", das auf den bekannten

Lara Croft ist endlich wieder unterwegs

CUC SOFTWARE

CUC-Software? Nie gehört? Den Namen sollte man sich aber merken. Denn unter diesem Dach vereinen sich einige der heißesten Softwarefirmen, die die Branche zu bieten hat. Für die Konzernmutter CUC werkeln nämlich die Programmierer von Sierra-Online, Dynamix, Impressions, Papyrus und Blizzard an neuesten Spielen. Entsprechend dick ist dann auch das Presskit, das auf der Messe verteilt wurde. Wir haben aus den telefonbuchschweren Unterlagen die heißesten Highlights herausgepickt und die Neuerscheinungen den passenden Einzelfirmen zugeordnet.

http://cucsoftware.com

Sierra-Online

Über das Fantasyrollenspiel „Betrayal in Antara" hatten wir ja schon in der letzten Ausgabe der POWER PLAY ausführlich berichtet. Langsam, aber sicher nähert sich das Programm seiner Fertigstellung, Dungeonkrabbler dürfen sich auf ein gehaltvolles Abenteuer freuen. Nicht minder interessant ist ein weiteres Rollenspiel aus dem Hause Sierra: „Birthright: The Gorgon´s Alliance" basiert auf dem gleichnamigen AD&D-Brettspiel aus dem Hause TSR. Freunde klassischer Rollenspielkost wählen ein rundenbasierendes Spielsystem, moderne Monstermeuchler greifen auf den Echtzeitmodus von „Birthright" zurück. Für ein Computerrollenspiel sehr ungewöhnlich: „Birthright" bietet Optionen für Netzwerk und Internet, damit Ihr nicht alleine durch die Dungeons und eine ziemlich große Oberwelt stapft. Über ein kleines Spielfeld kann man sich auch bei dem Action-Rollenspiel „Demon Isle" kaum beklagen. Schauplatz des 3D-Spiels ist eine Insel von „schlappen" 15 Quadratmeilen Größe. Charaktere, Monster und Objekte bestehen aus Polygongrafik, MMX-PCs werden genauso unterstützt wie 3D-Beschleunigerkarten. Wie in „Birthright" gibt es auch bei „Dragon Isle" einen Multiplayer-Modus. Um bei fantastischen Welten zu bleiben: Im fünften Part der „Quest for Glory"-Reihe müßt Ihr die Stadt Silmaria vor dem Untergang bewahren. Wie gewohnt ist „Quest for Glory: Dragon Fire" eine Mischung aus Rollenspiel-, Action- und Adventure-Elementen. Wer ein bißchen Konkurrenz ganz gerne hat, kann über das Netzwerk mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten um die Krone Silmarias kämpfen. Weniger märchenhaft, dafür aber nicht minder handfest, geht es bei Daryl Gates neuestem Polizeithriller „Police Quest: SWAT2" zu. Allerdings handelt es sich hier nicht um ein feines Adventure, sondern um ein actionorientiertes Stragiespiel. Als Chef der lokalen Polizeitruppe stellt Ihr aus Einsatzmitgliedern eine schlagkräftige SWAT-Crew zusammen, bewaffnet die Mannschaft und macht Hatz auf Drogendealer und finstere Gangster in Los Angeles. Wer müde ist, die Ordnungshüter zu repräsentieren, steuert eben eine Terroristengruppe. Je Seite gibt es 15 unterschiedliche Missionen.



Einer der besten 3D-Shooter: Half-Life



Sierra goes AD&D: Birthright

Nicht unerwähnt bleiben sollte die „Front Page Sports"-Serie, die um einige Titel erweitert wird. Hier eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Programme: „Baseball Pro 98" ist, wie der Titel schon sagt, die digitale Adaption des US-Volkssports Nummer Eins. Selbstverständlich fehlt auch ein American-Football-Spiel nicht in der Serie. Wenn wunderts – das Programm heißt „Football Pro 98". Ohne das schmückende Attribut 98 kommt das Golfspiel aus der „Front Page Sports"-Serie (kurz FPS) aus. Einer frischen Sportart widmen sich die Designer von „FPS: Ski Racing".

Wie fast jede andere Firma auf der E3 zollt auch Sierra dem Trend zu 3D-Actionspielen Tribut. Statt aber den X-ten Aufguß bekannter „Töte alles was sich bewegt"-Knallerein zu präsentieren, ließ sich Sierra bei dem Titel „Half Life" einige Besonderheiten einfallen. Einerseits gehört „Half Life" zu den technisch finessenreichsten Vertretern der 3D-Shooter. Geniale Licht- und Transparenzeffekte in 16-Bit-Qualität (bis zu über 60 000 Farben) sieht man in dieser Güteklasse nicht alle Tage. So richtig in Schwung kommt die Grafikpracht allerdings mit der nötigen Hardware (Beschleunigerkarte und MMX-PC – hier gibt´s dann gar 24-Bit-Farbtiefe). Glücklicherweise haben die Designer bei aller Techniktreue das Spielprinzip nicht vernachlässigt. Intelligente Puzzles und eine extrem gute AI der Gegner lassen „Half Life" deutlich aus der Masse „herkömmlicher" Ballerspiele herausragen. Ein erster Probelauf auf der Messe zeigte deutlich die Stärken dieses Spiels. Für uns schon jetzt ein Anwärter auf den Actionspielthron. Entwickelt wurde „Half Life" nicht von Sierra-In-House-Teams, sondern von dem noch recht unbekannten Team „Valve". Chefgrafiker des Teams ist übrigens Chuck Jones, der bereits für 3D-Realms an Spielen wie „Shadow Warrior" oder einem in Deutschland längst indizierten 3D-Shooter mitgearbeitet hat.



Monströs: Quest for Glory 5

Kings-Quest-Mutter Roberta Williams war nicht ganz untätig. Neuester Titel der „Kings Quest"-Serie ist kein Grafikadventure im Stil der älteren Titel, sondern ein First-Person-Action-Adventure. Fehlt es Euch an Übersicht, läßt sich die Perspektive auf Wunsch ändern. Durch einen Zauber sind alle Personen des Kings-Quest-Landes Daventry in Stein verwandelt worden. Nur Connor Mac Lyrr ist verschont geblieben. Nun ist es an Euch, mit Connor durch Daventry zu streifen, um fünf Stücke der „Mask of Eternity" wiederzufinden, um den Bann zu brechen. Ein nicht ganz ungefährlicher Job, denn Daventry ist von Monstern

CUC SOFTWARE

bevölkert, die Euch an den Kragen wollen. „Kings Quest: Mask of Eternity" verwendet übrigens die gleiche 3D-Engine, die bei den Sporttiteln eingesetzt wird.
Internet:http://www.sierra.com

Dynamix

Sierra-Tochter Dynamix glänzte wieder durch hochkarätige 3D-Simulationen. Spitzenreiter der Superhighlights war und ist das lang erwartete „Red Baron 2", das nicht nur exzellent aussieht, sondern sich auch ganz hervorragend spielen läßt. Friedliche Flieger steigen vielleicht lieber mit der neuen „zivilen" Simulation „Pro Pilot" in



Robotisch:Dynamix Earthsiege 3

den digitalen Himmel auf. Star des Programmes ist die Cessna 172 Skyhawk, ein populäres Trainingsflugzeug für Flugschüler. Fluggebiet ist die USA und Kanada: inklusive 29 Großstädten und insgesamt 2500 (!) Flughäfen. Zum Einsatz kommt hier die neue 3D-Grafikengine, die Dynamix speziell für Flugsimulationen entwickelt hat. Ausgefallen ist die dritte Flugsimulation, die Dynamix in petto hat. „X-Fighter" ist eine Mischung aus historischem Flugspiel (Der zweite Weltkrieg dient als geschichtlicher Schauplatz) und Flugzeugbaukasten. Der Spieler kann sich aus vorhandenem Material (Motoren, Waffensystemen, Flügeln und Rümpfen) sein eigenes Flugzeug zusammenschrauben und dann die Eigenkreation im aktuellen Luftkampf testen. Technisch unbegabte Spieler greifen auf eine Reihe von vorgefertigten Flugzeugtypen zurück, die real damals konstruiert, aber nicht oder nur selten eingesetzt wurden - wie beispielsweise die XP-77 oder die Me-263. Drei Spielvarianten stehen dem angehenden Ingenieur zur Verfügung: Multiplayer-Modus, Kampagne und Einzelflug. Nicht nur in der Luft liefern sich die Dynamix-Macher eine hitzige Schlacht: Auch auf dem Boden kommen die Dynamix-3D-Routinen voll zur Geltung. So ist „Earthsiege 3" nicht nur eine schlichte Fortsetzung, sondern führt die Roboterschlacht in das Zeitalter potenter 3D-PCs. Neue Grafik, neue Missionen, neue Waffentypen und neue HERCs sorgen für den nötigen Vorsprung gegenüber den Vorgängern. Passend zum „HERC"-Universum erscheint in ein paar Monaten die Sequel zum Strategiespiel „Cyberstorm". „CyberStorm 2: CorpWars" versetzt Euch in die Schlacht acht großer Wirtschaftskonglomerate um ein wichtiges Sonnensystem. Als General einer der Firmen schickt Ihr Eure Truppen los, um das Sternensystem zu erforschen, Rohstoffe gewinnbringend zum Heimatsystem zu schicken und feindliche Einheiten zu vertreiben. Im Spielverlauf stehen Euch neue Technologien wie dickere Roboter und bessere Waffen zur Verfügung. „CyberStorm 2" ist speziell für Netzwerks,- oder Internetspieler ausgelegt. Hier übernehmen dann bis zu acht Mitspieler die Rolle der verschiedenen Firmen.
Einen schweren Start dürfte das zweite Dynamix-Strategiespiel haben: Immerhin ist der Titel „Outpost" nun nicht gerade ein Synonym für super Qualität. Trotzdem verdient der Nachfolger eine Chance: Denn mit dem unglücklichen Erstling hat „Divided Destiny" erfreulicherweise nicht mehr viel



Experimentell: X-Fighter

zu tun. Zwar ist das Szenario recht ähnlich - Ihr verwaltet eine von zwei konkurrierenden Weltall-Kolonien - aber die Spielmechaniken wie Steuerung und Missonsstruktur wurde komplett neu überarbeitet.
Internet: http://www.sierra.com

Papyrus

Was sollten wir von den Rennspielspezialisten von Papyrus schon erwarten? Ein Rennspiel, ganz klar. Wer sich jetzt auch ein neues Indy-Car-Racing oder gar ein Formel 1-Flitzer freut, wird ein wenig enttäuscht. Statt schnittiger Renner stehen bei „SODA Off Road Racing" Trucks und Buggies auf den Pisten. Dank offizieller Unterstützung der SODA (Shourt Course Off-Road Drivers Association) hält sich das Spiel eng an die Originalregeln. Die lauten wie folgt: In drei Klimazonen müßt Ihr auf sechs Strecken 12 Rennen fahren, bevor Ihr



Kalt: Die Ski-Simulation am PC

in der Tabelle nach oben rutscht. Sind die 12 Rennen einer Klasse erfolgreich absolviert, gibt´s eine neue Strecke, bis zur Gesamtanzahl von 12 Pisten. Sind Euch 12 Strecken zu wenig, bastelt Ihr mit dem eingebauten Editor einfach neue.

Blizzard

„Warcraft 2" ist tod - lang lebe „StarCraft": Obschon wir schon öfter über das neue Strategiespiel aus dem Hause Blizzard berichteten, sei es hier noch einmal bei den Messeneuheiten erwähnt. Im Prinzip ist das Programm fertig - von der technischen Seite her gesehen. Was die Kalifornier jetzt noch so treiben ist das Feintuning: „StarCraft" wird in den nächsten Monaten vor allem spielerisch ausgetestet. Gibt´s zuwenig Resccourcen? Sind Einheiten zu stark oder zu schwach? Sind die Karten zu groß oder zu klein? Gibt es genug Levels? Kurzum: Das komplette Programm wird einer intensiven Testphase unterzogen. Nur soviel sei schon jetzt verraten: Wir konnten „StarCraft" eine ganze Weile probespielen und konnten uns von der extrem hohen Qualität überzeugen. Nicht minder gut sah das „Warcraft"-Adventure „Lord of the Clans" aus, über das wir in der letzten Ausgabe von POWER PLAY ausführlich berichteten. Die Story um den Ork Thrall, den Ihr durch das Abenteuer steuert, führt die Tradition klassischer Grafikadventures auf humorvolle, interessante und rätsellastige Weise gekonnt weiter.

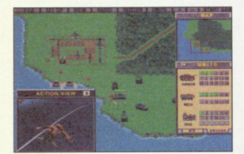




Lieblingsflieger der Simulanten: Die F-22



Keiner schießt schneller: lunatik ist ein klassiches Ballerspiel



Missionsplanung leicht gemacht: Flying Nightmares

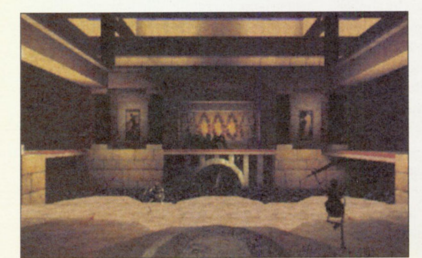
Romero is back: Daikatana nutzt die Quake-Engine



Für Strategen: Conquest Earth

„Fighting Fantasy"-Büchern von Ian Livingston basiert. Alleine oder mit Netzwerkkollegen schlagt Ihr Euch durch ein 10stöckiges Labyrinth und versemmelt dabei über 50 verschiedene Monsterarten. Neben unterschiedlichen Waffen, machen Heiltränke und diverse Zauberformeln das Monstermetzeln leichter. Drachen, Monster und archaische Waffen gibt es bei „lunatik", einem von „pure" entwickelten Actionshooter nicht: In diesem eher klassischen Ballerspiel (der Pressetext orakelt gar, daß „lunatik" ein Programm in der Tradition von „Defender" und „Zaxxon" sei) schießt Ihr Euch mit einem Raumschiff den Weg durch acht Levels frei. Diese werden übrigens von oben gezeigt. Dank 3D-Technik hat jede Spielstufe unterschiedliche „Höhen" - so gilt es beispielsweise Häusern auszuweichen. Wer nicht alleine fliegen will, kann auf den Multiplayer-Modus zurückgreifen und entweder gegen einen Freund fliegen, oder mit diesem kooperieren.

Schon seit längerem bekannt, werkelt id-Flüchtling John Romero mit seiner neuen Company Ion Storm an einem neuen 3D-Shooter, der auf einer modifizierten „Quake"-Engine basiert. Am Eidosstand wurde dann auch eine erste Version von Ion Storms „Daikatana" gezeigt. Held Hiro Miyamoto (den Ihr steuert) ist nicht allein auf sich gestellt, sondern wird von zwei computergesteuerten Charakteren bei seiner Aufabe unterstützt. Ihr prügelt und schießt Euch durch vier Zeitepochen - z.B. dem antiken Griechenland und dem postnuclearen San Franzisko. In 32 Levels findet Ihr ebensoviele Waffen, um den 64 unterschiedlichen Monstergattungen das digitale Lebenslicht auszublasen. Zur Abwechslung dürft Ihr in „Omikron" mal wieder das gesamt Universum retten. In der Mischung aus 3D-Action und Adventurespiel wurde feinste Technik eingesetzt. Die Gesichter der Charaktere sind nicht einfach schlicht gerendert, sondern per 3D-Scanner äußerst realitätsnah eingebaut.



Wer jetzt glaubt, bei Eidos liegt der Schwerpunkt auf knalligen Actiontiteln irrt: So wurden auf der E3 auch einige Simulationen gezeigt. Erster Simulationstitel ist das vom „Flying Wolfpack" entwickelte „Flying Nightmares 2". Designer Bryan Walker, ein ehemaliger Apache-Pilot und „Desert Storm"-Veteran hat auf den ersten Blick ganze Arbeit geleistet: Solo-Piloten fliegen eine Campaign oder hängen sich per Netz an bis zu 16 Kollegen. Ihr habt zudem die Wahl zwischen zwei Vehikeln: Dem AV-8B-Harrier-Jet und dem AH-1W-Cobra Angriffshelikopter. Scheint ein extrem beschäftigter Mann zu sein, der gute Bryan Walker, denn neben seiner Arbeit an „Flying Nightmares 2" hat Walker Zeit gefunden, an einem AH-64-Apache-Simulator mitzuwirken (Entwickler Simis). „Team Apache" geizt nicht mit Features: Drei Einsatzgebiete (Rußland, Kolumbien, mittlerer Osten), Multiplayer-Modus für acht Spieler und en justierbarer Schwierigkeitsgrad sind hier nur einige Beispiele. Mit der dritten Eidos-Simulation „JFS: Joint Strike Fighter" hatte Hubschrauber-Pilot Walker allerdings nicht zu tun. Anstelle des derzeit so beliebten F-22, fliegt Ihr hier mit zwei - angeblich noch geheimen - Prototypen. Selbstverständlich sind auch diese Maschinen mit der neusten Stealthtechnolgie ausgestattet. Ob dies bei den Kampfeinsätzen in einem 10millionen Quadratmeilen großen Einsatzgebiet von Nutzen ist wird sich zeigen. Virtuelle Cockpits und 3D-Grafik in 16-Bit sind gehören bei den kommenden Simulationen mittlerweile zum Standart. Mech meets Multiplayer: Mit diesen drei Worten läßt sich Eidos Mechsimulation „Steel Legions" wohl am besten beschreiben. Speziell für den Einsatz übers Netz ausgelegt, können bis zu 100 (!) Roboterkrieger gegeneinder in verschiedenen Landschaften antreten. „Forsaken"? Da war doch dieser Actiontitel von Acclaim? Nicht ganz, denn Eidos hat ebenfalls einen Spiel mit dem Namen „Forsaken" in Arbeit. Hier handelt es sich nicht um ein Actionprogramm, sondern um ein Rollenspiel in Iso-Perspektive. Die nichtlineare Story wird von dem kanadischen Fantasy-Zeichner Don Beauvais illustriert.

Letztes Standbein der Eidos-Gruppe sind zwei Strategiespiel. Bereits bekannt ist der „Command & Conquer"-ähnliche Titel „Conquest Earth". Neu gezeigt wurde das mittelalterliche Strategical „Plague". In rund 40 Missionen stellt Ihr Euer strategisches un wirtschaftliches Können unter Beweis. Gezeigt wird das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive. Gebäude, Einheiten und Landschaftsmerkmale sind in 3D gerendert.

http://www.eidosinteractive.com



Electronic Arts

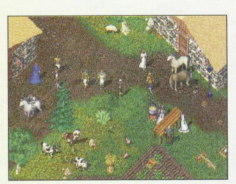
Am EA-Stand zeigte sich wieder einmal neue Software, die sowohl das Digi-Sportler- wie auch das Simulanten-Herz erfreute. Strategen kamen ebenfalls zu ihrem Recht, genau wie die Rollenspieler unter den Messebesuchern.

In der EA Sports-Reihe kommen einige schöne neue Titel heraus wie etwa „Triple Play 98“. Auch wenn hierzulande Baseball kein allzu verbreiteter Sport ist, werden Puristen doch ihre Freude an den 96er Teamstatistiken haben. Die Motion-Capture-Spieler finden sich außer auf dem Spielfeld auch im Transfermarkt wieder, und Neulingen sollen sich dank des Arcade-Spielmodus leicht in die Materie einfinden. In „NCAA Football 98“ wurden sogar alle 112 Teams der zehn I-A Divisionen eingebaut. 20 der schönsten historischen Begegnungen lassen sich nachspielen, die richtige Stimmung besorgen 30 Original-Kampfgesänge.



Diesmal haben die Gegner Atombomben: Nuclear Strike

An Stock- als auch Indycar-Rennen könnt Ihr bei „Andretti Racing“ teilnehmen. 16 Original-Kurse sowie 12 Strecken, die Mario Andretti samt Nachwuchs mitdesignt haben, bringen die nötige Herausforderung. Die passende Optik besorgen Beschleunigerkarten mit Voodoo- Rendition- oder PowerVR-Chipsatz, „normale“ Grafikboards werden natürlich ebenfalls unterstützt. Experten regeln sämtliche Fahrzeugeinstellungen selbst, Anfänger überlassen dies der CPU. Per Netzwerk tretet Ihr dann gegen bis zu sieben Freunde an. Weitaus geruhsamer geht es bei der „PGA Tour Pro“ zu. Insgesamt 58 Golfer stehen Euch in diesem noblen Sport als Gegner zur Verfügung, dazu wurden drei neue Kurse, etwa Pebble Beach Golf Links, hinzugefügt. Am interessantesten dürfte die Internet-Option sein, bei der Ihr über das EA Sports Net gegen Spieler in der ganzen Welt antreten dürft.



Startet diesen Sommer: Ultima Online

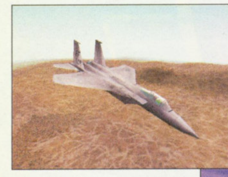
Der jüngste Ableger der Strike-Serie nennt sich „Nuclear Strike“. Neben vielen optischen Verbesserungen wie schönere Explosionen und höherer Framerate bei verbesserten Texturen könnt Ihr nun zehn verschiedene Vehikel wie Hovercrafts, Panzer und natürlich Hubschrauber steuern. Beim Kampf gegen einen Verrückten, der die Welt mit Atomwafen bedroht, ist auch das Head-Up Display sehr nützlich. Unter dem Arbeitstitel „Galapagos“ entwickelt das Anark-Team ein Puzzle-betontes Adventure, in dem Ihr Euch in acht verschiedenen Cyberwelten mit Säureflüssen und mitunter tödlichen Artefakten und Robotern auseinandersetzen müßt. All dies nehmt Ihr auf Euch, um Eurem Freund Mendel zu helfen, der nicht umsonst den Namen des deutschen Mathematikers trägt.



Auch ohne Peter Molyneux: Populous 3

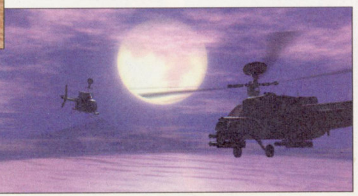
Die australischen „KKND“-Entwickler bringen im Herbst die „Special Edition“ auf den Markt, die neben einer verbesserten AI auch 20 neue Single- und 10 zusätzliche Multiplayerszenarien neben den originalen beinhaltet. Ob „KKND“-Besitzer in den Genuß eines Preisnachlasses kommen, war noch nicht festzustellen, Fans der Schlachten zwischen den Mutanten und Überlebenden können sich jedoch den Herbst schon mal vormerken.

Auch ohne Peter Molyneux wird bei Bullfrog am dritten Teil des Gottspiels „Populous: The Third Coming“ gearbeitet. Genaueres erfahrt in unserem Preview ein paar Seiten weiter. „Ultima Online“ steht nun kurz vor der Fertigstellung, ein Review werdet Ihr dann in einer der nächsten Power Plays finden.



Ein alter Bekannter in neuem Gewand: F-15

Auch zu der als nächstes erscheinden Jane's Simulation „688 (I) Hunter/Killer findet Ihr in dieser Ausgabe ein Preview. Über 10.000 Missionen sind dank eines Auftragsgenerators in „Longbow 2“ enthalten. Der Nachfolger zur höchst erfolgreichen Helikopter-Sim „AH-64D Longbow“ unterstützt 3D-Beschleuniger und zeigt Lichteffekte, die vor allem bei den Nachtmissionen schon jetzt absolut beeindruckend ausfallen. Ein dynamisches Kampagnensystem sorgt dafür, daß die Auftragsfolge nie gleich ausfällt und so einen hohen Motivationsfaktor bei nochmaligem Absolvieren haben soll. Neu ist auch das „Virtual Cockpit“, genauso wie die Möglichkeit, neben dem Apache den OH-58D Kiowa Aufklärer sowie den UH-60 Blackhawk Transporthubschrauber fliegen zu können. Im Mehrspielermodus können gar zwei Spieler einen Helikopter fliegen. Andy Hollis, Designer von „Longbow“ hat momentan alle Hände voll zu tun mit „F-15“. Genauer gesagt wird hier die Variante „E“ simuliert, die Strike Eagle. In zwei Kampagnen geht es gegen den momentanen US-Erzfeind Irak, wobei die erste historische „Desert Storm“-Einsätze nachstellt, während die zweite rein fiktional ist. Wem das nicht gefällt, macht sich einfach mit dem „Mission-Builder“ eigene Aufträge. Wann die Simulation im Geschäft zu haben ist, wollten die Designer noch nicht verraten. Möglicherweise wird sie jedoch noch vor Weihnachten erscheinen.



Jetzt mit rigoroser Ausnutzung vorhandener (Beschleuniger-) Hardware: Longbow 2



http://www.ea.com
http://www.beam.com.au
http://www.bullfrog.ea.com
http://www.origin.ea.com
http://www.janes.ea.com

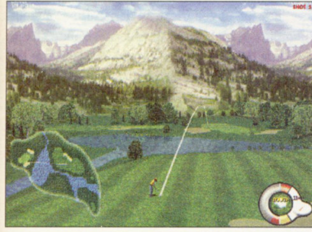
FASA Interactive

Zu den beiden „BattleTech"-Titeln „MechWarrior 3" und „MechCommander" findet Ihr Infos unter MicroProse, einen weiteren, dritten Titel will FASA in Eigenregie veröffentlichen: In „Shadowrun: Assassin" übernehmt Ihr die Rolle eines Auftragkillers, der sich mit Hilfe von Magie, modernen Waffensystemen und natürlich seines Cyberdecks möglichst großes Ansehen sowie ein fettes Bankkonto verschaffen möchte. Nach dem Tod des Drachen Dunkelzahn geht in der Riesenstadt Seattle alles drunter und drüber, jeder Mega-Konzern will sich eine gute Position verschaffen. Daher besteht für Leute wie Euch Hochkonjunktur. All Eure Aktionen haben direkten Einfluß auf die Story: Laßt einfach bei einem Run die Visitenkarte einer Megacorp zurück, und Ihr werdet erleben, wie sich die beiden involvierten Firmen bis aufs Messer bekämpfen.

http://www.fasa.com

Gremlin

Die britische Softwareschmiede präsentierte hauptsächlich Sportspiele aus ihrer „Actua"-Reihe. Einzige Ausnahme ist das „Elite"-ähnliche „Hardwar", in dem Ihr in rund 30 Einzelaufträ-



Golfen mit 3Dfx: Actua Golf

gen genügend Kohle scheffeln müßt, um den Planeten zu verlassen. Dazu sind jede Menge Ausrüstungsgegenstände erhältlich wie neue Triebwerke, Schilde, Waffen und über 100 unterschiediche Softwarepakete. In rund 40 Minuten FMVs wird eine düstere, „Blade Runner"-orientierte Geschichte fortgeführt. PC-Golfer dagegen werden sich auf „Actua Golf" freuen, welches neben 3Dfx-Unterstützung drei verschiedene Blickwinkel zeigt. Motion Capturing-Animationen und jede Menge gesprochene Kommentare erzeugen die nötige Atmosphäre, die Ihr zum Einputten braucht. Der Nachfolger zu „Actua Soccer" konzentriert sich voll und ganz auf das Actionelement. Daher wurde auch besonderer Wert auf die Grafik gelegt; die Animationen bestehen nun aus weitaus mehr Einzelframes, eine höhere Anzahl von Polygonen pro Spieler läßt ihre Bewegungen flüssiger aussehen. Auch Gremlins Beitrag zum Eishockey benutzt diese Grafikengine, die durch Direct3D-Karten Euch mit gefilterten Texturen erfreut. Mit Hilfe von 10 Kameraperspektiven wurden Spieler digitalisiert, wodurch Gremlin nach eigener Aussage alle Mitbewerber in Puncto Spielbarkeit überflügeln will. Beim weißen Sport wollen die Briten künftig mitmischen. Hier kommt abermals die gleiche Technologie zum Aufschlag, und so sind wir ebenfalls gespannt, ob Gremlin hier einen Break gegen die Konkurrenz erringen kann.

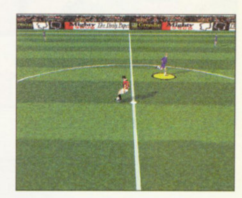
http://www.gremlin.co.uk

Hasbro Interactive

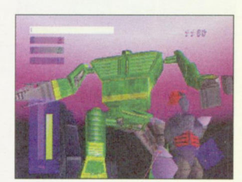
Als Produzent von Umsetzungen beliebter Brettspiele bekannt, bleibt Hasbro Interactive dieser Tradition auch weiterhin (wenn auch nicht mehr ganz so konsequent) treu: Was echten Star Wars-Fans wie ein Frevel vorkommen mag, hat durchaus kommerziell verständliches Kalkül. Die Rede ist von dem neuen „Monopoly Star Wars Edition". Statt Schloßallee, Gefängnis und gesichtsloser Spielsteine, ist digitales Spielbrett und Figuren aus dem Star Wars-Universum entliehen. Zumindest bei der englischen Fassung führt die Originalstimme von C3PO als Moderator durch das Spiel. 3D-Actiontitel „Beast Wars" basiert mal nicht auf einer Brettvorlage, sondern auf einer bliebten US-Zeichentrick-TV-Serie. Eine echte Eigenentwicklung (d.h. ohne Brett- oder TV-Vorlage) ist „H.E.D.Z". Das Konzept von „H.E.D.Z" ist so simpel wie ungewöhnlich. In einer 3D-Arena stehen sich Figuren gegenüber, deren Köpfe austauschbar sind. Vor dem Start sucht Ihr Euch aus Eurer Kopfkollektion fünf Köpfe aus, um damit in der Arena gegen die Konkurrenz anzutreten. Jeder Kopf hat spezielle Eigenschaften (der eine feuert Granten, ein anderer kann fliegen). Ziel ist es, den Gegnern die Köpfe zu mopsen und diese der eigenen Sammlung hinzuzufügen. 225 unterschiediche Kopfvarianten gibt es.

„Frogger" ist zurück: Der Spielhallenklassiker aus den 80ern wurde von Hasbro wiederbelebt und dem Standart der 90er angepaßt. Multiplayermodus, 3D-Grafik und jede Menge frischer Levels (zehn Welten, 50 Stages) peppen den Frosch auf. Nostalgiker finden sogar das Originalspiel auf der CD. Gegen den wiederbelebten Froschgroßvater sahen einige der hippen Superspiele der Messe so richtig alt aus. Michael konnte es sich nicht nehmen lassen, und lieferte sich mit Thorsten Oppermann (Marketing-Chef von Hasbro) ein heftiges Duell (aktueller Stand: Unentschieden).

http://www.hasbro.com



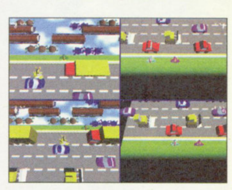
Temporeiche Kickerei: Actua Soccer 2



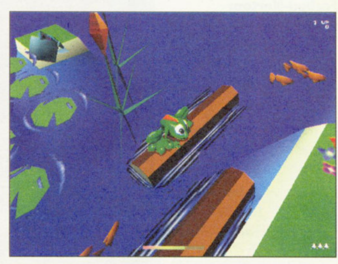
Basiert auf einer US-Zeichentrickserie:: Beast Wars



Da fliegen die Köpfe: H.E.D.Z. ist ungewöhnlich



Frogger: Ganz neu mit Mehrspielermodus



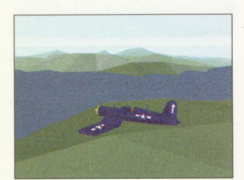
Frogger goes 3D: Der Frosch der 90er



Infogrames

Das kultigeste Action-Adventure der letzten Jahre (selbstverständlich „Tomb Raider“) hinterläßt Spuren. Actionlastige 3D-Abenteuer erleben derzeit einen wahren Boom. „Outcast“ vom französischen Softwareriesen Infogrames ist so ein Beispiel: Jedoch wird hier mehr Wert auf den Action-Aspekt gelegt. Ihr steuert Euren Helden (der im Regelfall von schräg hinten zu sehen ist) durch verschiedene Voxel/Polygon-Welten. Die Aufgabe: Die virtuelle Welt in der Ihr Euch befindet heil zu durchforsten und die zahlreichen Gegner zu erledigen um die „reale“ Welt zu retten. Weniger futuristisch, aber nicht minder gefährlich geht es in dem 3D-Adventure „Pilgrim“ zu. Hintergrund des Grafikspektakels (die Optiken wurden übrigens von Comic-Legende Moebius designt), ist das 13. Jahrhundert. Papst Innocent der Dritte hat seinen Chef-Inquisitor von der Leine gelassen, um den Protagonisten des Spiels ein geheimnisvolles Manuskript abzujagen. Zielgruppe für „Pilgrim“ ist nicht der Hardcore-Crack der jedes Abenteuer zum Frühstück knackt, sondern Otto-Normal-Verbraucher. Dafür spricht auch die leicht zu erlernende Benutzerführung und Steuerung von „Pilgrim“.

Internet:http://www.infogrames.com



Online-Fliegen in schöner Verpackung: Warbirds 2.0

Interactive Magic

„Wild“ Bill Stealeys Firma präsentierte - der Firmenpolitik entsprechend - Simulationen und Strategicals. Den Online-Fliegern unter Euch ist neben „Air Warrior“ sicherlich auch „Warbirds“ bekannt, das im Juli in der Version 2.0 herauskommen wird. Hunderte Spieler in aller Welt sollen dann in den Genuß von mehr Texturen, Lens Flare-Effekten und schöneren Front-Ends kommen. An Flugzeugen werdet Ihr Euch unter anderem die Me-109 oder den Zerstörer Bf 110 aussuchen können, insgesamt über 30 Stück. Die MEGAvoice-Technologie ermöglicht sogar, direkt mit den Kombattanten zu sprechen. Zu „iF-22“ findet Ihr weiter hinten ein ausführliches Preview, und als weiteren Flugsimulator wurde uns „iA-10 Warthog“ gezeigt, welches in der Endversion die „Demon-2“-Grafik verwendet; hier sind alle Pixel nur noch halb so groß wie bei „iF-22“, was für einen nahe am Boden fliegenden Jet natürlich eine große Rolle spielt. „iM1A2“ hat ebenfalls einen Nachfolger: In „iPanzer ‘44“ sitzt Ihr in einem russischen, amerikanischen oder deutschen Tank sowohl an der West- wie auch Ostfront im 2. Weltkrieg. Die Optik wurde dabei tiefgreifenden Änderungen unterzogen, Bäume schmücken die Landschaft, die Bodentexturen sind besser gelungen und Grafikkarten mit 3Dfx- oder Cirrus Logic-Chipsatz werden ausgenutzt. Auch taktische Änderungen finden sich in Form von nun vorhandener Infanterie.

Ausschließlich um Strategie und Taktik geht es in „Great Battles of Hannibal“, daß sich vom Gameplay her sehr an „Alexander“ anlehnen wird - siehe auch den Test in diesem Heft. Ein sehr interessanter Titel verspricht „Ambition“ zu werden. In diesem Echtzeit-Strategiespiel, welches sich vom Gameplay her an „Die Siedler II“ anlehnt, soll eine von sieben Gruppen wie die Wikinger oder die Griechen zur Weltherrschaft verholfen werden. Bei jedem neuen Spiel werden zufällig Karten generiert, in denen Ihr Rohstoffe finden und abbauen müßt. Übernommene Dörfer stehen übrigens nicht gleich vollständig auf Eurer Seite, sondern müssen etwa durch mäßige Steuerbelastungen davon überzeugt werden, sich Euch anzuschließen. Fantasy-Elemente in Form von Magie und Drachen sind ebenfalls vorhanden, genau wie Seeschlachten.

Das „Fallen Haven“-Szenario wird fortgeführt: Höhere Spieltiefe soll unter anderem durch mehr Ressourcen und Technologie-Felder erreicht werden. Dazu werden grafische Verbesserungen gereicht, einen Multiplayer-Modus werdet Ihr auch vorfinden.

http://www.imagicgames.com
http://www.imagicgames.de



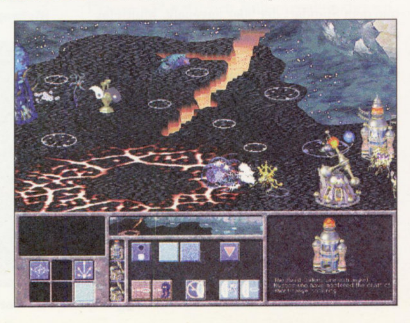
Alte Waffensysteme, neues Outfit: iPanzer ‘44



Jetzt mit 256 Farben-Karten: Fallen Haven 2

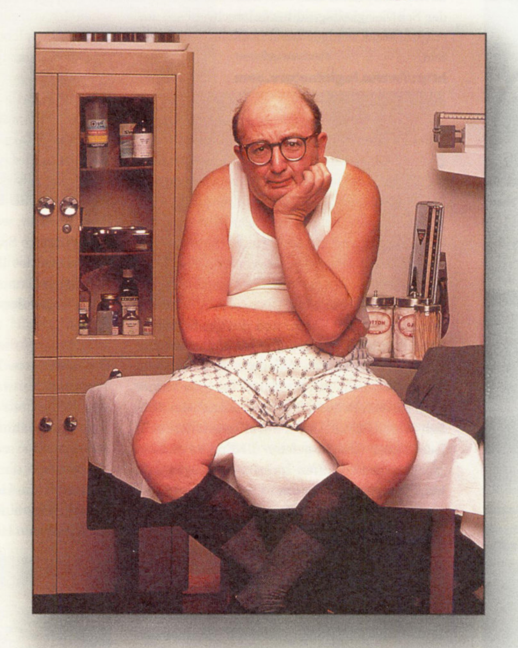
Logic Factory

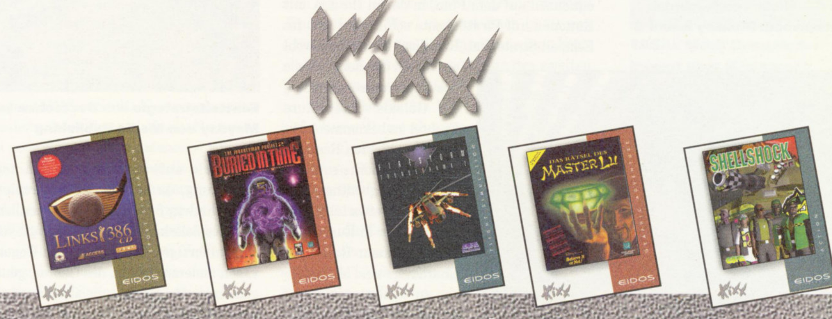
Klein aber fein, heißt die Devise der texanischen Softwarefirma „The Logic Factory“. Die Crew um Jason „Strike Commander“ Templeman und seinen Bruder Todd setzt sich ein Limit. Maximal zwei Spiele alle zwei Jahre wollen die Newcomer (Erst ein Spiel - „Ascendancy“) entwickeln. Statt hoher Titelanzahl steht die Qualität steht bei Logic Factory im Vordergrund. Dies zeigt sich bereits bei dem neuen Spiel „The Tone Rebellion“. Interessant das Kernkonzept von „The Tone Rebellion“: Koopperation statt Krieg. Ihr (alleine oder mit drei weiteren Kollegen via Netz) übernehmt eine von vier verschiedenen Rassen, um eine Inselwelt zu erobern. Allerdings funktioniert



Ohne Zusammenarbeit geht nichts: In The Tone Rebellion ist Kooperation extrem wichtig

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.





Interactive Classix

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.
Starten Sie Ihre Software-Sammlung!

EIDOS INTERACTIVE



dies nur durch die richtige Zusammenarbeit - denn jede Rasse hat ihre entscheidenden Vor- und Nachteile. Nur wer alle Fähigkeiten der Rassen vereint, hat eine Chance des Spiel zu gewinnen. Zwar wird fleißig gekämpft, aber das alleine führt nicht zum Ziel. Zum üben läßt sich der Schwierigkeitsgrad herunterschrauben, aus entprechend weniger Inseln besteht das Spielfeld.

http://www.logicfactory.com

Looking Glass

Beim zweiten Teil von „Flight Unlimited" setzt Looking Glass wieder einmal auf höchsten Realismus; daher entspricht jeder Pixel vier mal vier Meter des rund 11.000 Quadratmeilen großen Fluggebietes in der San Francisco Bay Area. Alle Gebäude, die über 10 Stockwerke hoch sind, wurden akkurat nachgebildet, genauso die fünf Flugzeuge, die Ihr fliegen könnt, etwa die Cessna 172 oder die P-51D Mustang. Über 45 Flughäfen finden sich auf der Karte, und die Grafikengine kann bis zu 450 Flieger gleichzeitig verwalten, vom kommerziellen Airliner bis hin zu Kampfjets. Sehr geheimnisvoll tat man immer noch bei dem Rollenspielprojekt „Dark", das ähnlich wie „Ultima Underworld" ausfallen soll, jedoch über eine ausgefeilte 3D-Engine und ein „realistisches" Waffen-Interface verfügen soll.

http://www.lglass.com


Über superrealistischem Terrain mit einer P-51 D Mustang: Flight Unlimited 2

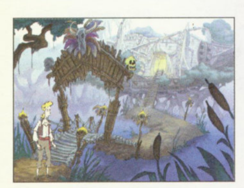


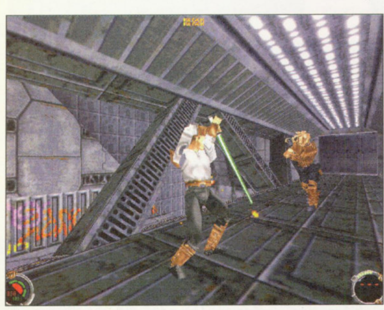
Nicht mehr nur für N64: Shadows of the Empire

Lucas Arts

Auch hier hielten sich die Neuheiten zumindest für PCs in Grenzen, denn alle vorgestellten Titel bekamen wir schon früher zu sehen. Noch vor Weihnachten erscheint Guybrush Threepwoods dritter Streich „Monkey Island 3", in dem sich unser edler Held abermals mit Bösewicht LeChuck herumärgern darf. Neben Inventory- und Dialogpuzzles stehen wieder kleine Actionsequenzen auf dem Plan, in denen Ihr z.B. mit Kanonen auf Piratenboote schießen dürft. Im Echtzeit-Strategical „Rebellion" könnt Ihr sowohl auf Seiten der Rebellen wie des Imperiums versuchen, die Galaxis unter Eure Fuchtel zu bekommen. Mit Hilfe geschickten Ressourcenmanagements sollt Ihr Eure Siegbedingungen erfüllen wie etwa Luke oder Darth Vader in Eure Hand zu bekommen. Rund 200 Charaktere sind als Anführer zu haben, mit einem „People-" bzw. „Troop-Finder" wißt Ihr stets, wo sich Eure Mannen befinden. Auch andere kleine Dinge wie etwa die Aufstellung Eurer Sternenkreuzer wollen bedacht werden. „Shadows of the Empire" wird im Herbst vom N64 auf den PC portiert; alle zehn Level des Originals werden enthalten sein, allerdings ist die Auflösung auf bis zu 800 x 600 Pixel heraufschraubbar. Cut-Scenes zwischen den einzelnen Szenarien führen die Handlung weitaus lebendiger fort als an der Nintendo-Konsole, dazu werden Force-Feedback Sticks unterstützt, wovon wir uns direkt überzeugen konnten. Und auch der vierte Titel im Lucas Arts-Libretto spielt im Star Wars-Universum: Als Kyle Katarn müßt Ihr sieben böse Jedis in „Jedi Knight" davon abhalten, ihre gefährlichen Pläne zu verwirklichen. Standardmäßig unterstützt der 3D-Shooter alle bekannten 3D-Beschleuniger, wodurch auch auf kleineren Pentiums flüssige Spielbarkeit gewährleistet ist. Im Herbst werdet Ihr dann selbst die Lichtsäbel schwingen können.

http://www.lucasarts.com

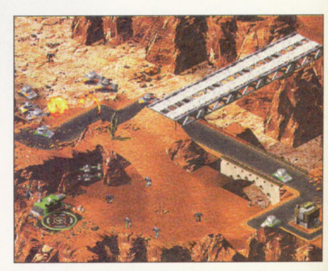

Die Rückkehr von Guybrush Threepwood: Monkey Island 3


Jedi Knight bietet 3D-Action in HiColor

Media Publishing

Der wichtigste Titel der, noch recht kleinen, deutschen Softwarefirma Media Publishing, ist das Echtzeitstrategie-Spiel „Mayday". Hier geht´s ausnahmsweise mal nicht um miese Außerirdische, ecklige Monster oder fiese Mutanten, sondern um drei Großmächte, die sich im Jahr 2051 die Herrschaft der Erde teilen. Der Kampf findet auf einer isometrischen Landkarte statt, die echte Höhenunterschiede und Geländemerkmale aufweist. Dies ist von taktischer Bedeutung, da beispielsweise Artillerie über Hügel hinweg feuern darf. Alles in allem soll es 30 Solospielerkarten und 10 Multiplayer-Szenarios im fertigen Spiel geben. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres, gibt es übrigens keine Rescourcen, die abzubauen sind, sondern Rohstoffe werden auf Recycling-Wege gewonnen. Zusätzlich sorgen Zufallsereignisse wie Erdbeben für weitere Spannung.

Internet: NA


Echtzeitstrategie aus Deutschen Landen: Mayday von Media Publishing



Age of Empire könnte Civilization als Kultspiel ablösen

15 Jahre und immer noch erfolgreich: Microsofts Flugsimulator ist komplett runderneuert

Microsoft

Nach dem - qualitativ - eher unglücklichen Start Microsofts in den Spielemarkt, waren wir von den hier vorgestellten Entertainmenttiteln angenehm überrascht. Die beiden Highlights am Microsoftstand waren das Echtzeit-Strategieepos „Age of Empire" und die Simulation „Microsoft Flightsimulator 98". Star der Entwicklercrew „Ensemble Studios" ist Bruce Shelly, Co-Designer des Kultprogrammes „Civilization". So erinnert „Age of Empire" in weiten Zügen an den Klassiker. Ihr startet mit einer Steinzeit-Zivilisation und versucht durch diese zur Blüte zu führen. Es gibt unterschiedliche Wege Euer Ziel zu erreichen: Mit schierer militärischer Macht überwältigt Ihr unliebsame Konkurrenten, oder Ihr gewinnt durch das Anhäufen von Reichtümern. Weiterhin gibt es weitere Wege, den Sieg zu erringen - z.B. durch das errichten eines Weltwunders. Einzelmissionen, ein komfortabler Szenarioeditor (mit dem sich sogar Einzelszenarios zu einer Kampagne zusammenführen lassen) sowie der Multiplayermodus sind das I-Tüpfelchen auf dem Strategieschmankerl.

15 Jahre und kein bißchen müde: Der „Microsoft Flugsimulator", das wohl erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten erlebt eine Neuauflage. Die „98"-Version enthält nicht nur technische Verbesserungen (MMX- und 3D-Kartenunterstützung) sondern ebenfalls spielerische Neuerungen. Drei neue Flugzeugtypen stehen zur Wahl: Die Cessna 182, der Learjet 45 (rollt erst nächstes Jahr aus den Produktionshangars) und zum ersten Mal ein Hubschrauber (der Bell 206). Über 3000 Flugplätze und 45 Großestädte auf der ganzen Welt stehen Euch zur Verfügung. Ebenfalls neu: Der Multiplayermodus und natürlich Force Feedback-Support (siehe Kasten).

Ein weiterer heißer Titel ist „CART Precision Racing". Realitätstreue ist eines der Hauptmerkmale dieses Spiels: Alle Rennstrecken sind extrem genau ausgemessen. Dank Satelliteneinsatzes wurden alle Streckenfeatures auf 10cm genau übernommen. Die gleiche Detailversessenheit ist auch bei den Wagen zu beobachten. Jeder Spieler hat Zugriff auf seine „persönlichen" Fahrdaten und wird beim Boxenstop genau instruiert was am Wagen eingestellt werden sollte. Zudem wurden bei echten Rennen alle signifikanten Daten wie Beschleunigungsverhalten, Vibrationen, und G-Kräfte genauestens aufgezeichnet und im Spiel implementiert.

http://www.microsoft.com

Microprose

Dank prominenter Lizenzen haben die Programmierer der Spectrum Holobyte-Tochter Microprose alle Hände voll zu tun. Da der Name Microprose immer noch ein Synonym für handfeste Simulationen ist, verwundert es nicht, daß gleich zwei digitale Flieger auf der E3 gezeigt wurden. „European Air War" versetzt Euch in 20 verschiedene Flugzeuge der amerikanischen, britischen und deutschen Streitkräfte des zweiten Weltkrieges. Der Nachfolger zu „1942: Pacific Air War" bietet keine Überraschungen: Solide Technik, die den modernen PC gut ausnutzt, historischen Solo-Missionen und Netzwerkunterstützung gehören zur Standartausrüstung. Kaum zu glauben, aber er kommt doch noch: Der Nachfolger zur Referenzsimulation „Falcon 3.0" mit der stimmigen Versionsnummer „4.0" soll voraussichtlich Anfang 1998 fertiggestellt



Bruce Shelly versteht sein Handwerk: Age of Empire



CART Precision-Racing: Genauer geht´s nimmer



European Air War ist der Nachfolger zu Pacific Air War



FASAs Mech Commander kommt über Microprose



Magic the Gathering: Diesmal von Microprose



sein. Zwar gehört die F-16 zu den Oldies der US-Luftwaffe, dem hochklassigen Flugvergnügen steht dies jedoch nicht im Wege. Ob „Falcon 4.0" in die Fußstapfen des Vorgängers treten kann, wird sich zeigen. Auf dem Lizenzsektor konnte sich Microprose drei leckere Softwarebrocken sichern. Im „BattleMech"-Universum spielen „Mechwarrior 3" – eine „klassische" Mechsimulation mit aufgepeppter Grafikengine sowie „Mechcommander", ein Echtzeitstrategiespiel mit den gigantischen Kampfrobotern. Besser spät als nie, können wir da nur sagen. Besitzer des „Magic The Gathering"-Programmes dürfen sich auf eine Erweiterung freuen. Trekker bekommen frische Abenteuerkost: „Star Trek: First Contact" basiert auf dem gleichnamigen Spielfilm. Mit Picard, Data, Worf und Co. macht Ihr Jagd auf die Borg. Ein weltweiter Deal mit der englischen Firma Team 17, bringt Microprose in die beneidenswerte Position den Nachfolger zum Sommerhit 96 „Worms" unter dem eigenen Labelnamen zu veröffentlichen. „Worms 2" bietet SVGA-Grafiken, frische Waffen und endlich einen Multiplayer-Modus, mit dem man via Netz die schleimigen Kollegen in die Luft sprengen darf. Zwei Echtzeitstrategiespiele runden die Microprose-Palette ab: In „Guardians: Agents of Justice" sind Superhelden mit Superkräften die Helden der Stunde. In „7th Legion" verschiebt Ihr wieder ordinäre High-Tech-Einheiten über die Iso-Landschaft.

http://www.holobyte


Mechwarrior 3 sieht, dank moderner Technik, gut aus


Warhammer digital: Dark Omen kommt noch in diesem Jahr


Hoffentlich bald fertig: Panzer General in 3D

Mindscape

Die Mindscape-Produktpalette läßt sich hauptsächlich in zwei Genres einteilen: Simulationen und Strategiespiele. Für Strategen jeglicher Couleur brechen goldene Zeiten an - ob Echtzeit oder Runden – für jeden Generals-Geschmack hat Mindscape das passende Programm in petto. Fangen wir mit den Simulationen an. „SU-27 Flanker 2" bietet nicht nur russisches Flugequipment, sondern russisches Kartenmaterial. Immerhin hat jede Flugsimulation, die heute etwas auf sich hält nicht einfach irgendwelche Geländedaten, sondern verwendet akkurate Satellitendaten. Sinnigerweise verarbeitete Entwickler SSI Satellitendaten von russischen Spionagesatelliten, die nach dem Fall des eisernen Vorhangs frei zu kaufen sind. Modern die technische Ausstattung: High-Color-3D-Grafik in 800 mal 600 Punkten, Licht- und Nebeleffekte und Netzoption sind nur einige Features. Nicht minder modern ist der vierte Teil der „Jetfighter"-Serie. „Jetfighter Full Burn" spielt in einem fiktiven Bosnien-Szenario. In der Kampagne ist Mission nicht simpel an Mission gereit. Ein Auftragsbaum dient dazu, das die Erfolge oder Misserfolge eines Einsatzes direkt Einfluß auf die kommenden Missionen haben. Als Flugzeuge stehen verschiedene russische Jets, sowie die F-18 und (unvermeidlich) die F-22 auf der Startbahn bereit.

Hardcorestrategen wärmen die Mäuse an: „Panzer General 3D" ist in der letzten Entwicklungsphase. Als General über allierte oder deutsche Truppen verschiebt Ihr realistische 3D-Units über die Hex-Feld-Karten. Diese sind übrigens per Hand gezeichnet. Producer Rick Martinez verriet uns, das gerade die Landkarten die SSI-Grafiker zum Wahnsinn trieben. Denn die Karten sind perspektivisch korrekt verzerrt, diese Technik beherrschten nur eine Handvoll Pixler. Tatkisch besonders wertvoll: Alleine die Einheiten entscheiden nicht über Sieg oder Niederlage. So spielen Offiziere jetzt eine große Rolle im Schlachtgetümmel. Jeder Offizier hat positive Auswirkungen auf die Truppenteile. Ein herzliches Dankeschön auch für den (endlich) vorhandenen Multiplayer-Modus, der sowohl Netzwerke, als auch Internetkontakte unterstützt. Bevor die Tanks in „Panzer General 3D" über das europäische Schlachtfeld des 2. Weltkrieges rumpeln, erscheint der (wohl) letzte Teil der berühmten „Five Star Series": „Pazifik Admiral". Wie der Titel andeutet, ist der Pazifik während des letzten Weltkrieges der Schauplatz. Ihr spielt die Seite der Japanischen Armee oder übernehmt die US-Truppen. Die einzelnen Missionen bauen aufeinander auf: Einer erfolgreichen Seeschlacht folgt die passende Landeoperation. Es


Fantasy-Taktik die Zweite: War Wind 2


Landeoperation in der Korallenbucht: Bei Pacific Admiral gibt´s Land- und Seegefechte


Pacific Admiral: Einstellungen satt

gibt sogar Nachteinsätze als besondere taktische Herausforderung. Historische Strategiespiele mit dem 2. Weltkrieg haben bei Mindscape Tradition. Dieser Tradition folgend bastelt die Entwicklergruppe SSG an dem Programm „Die Entscheidung: Ardennenoffensive 1944". Während „Panzer General 3D" und „Pazifik Admiral" selbst den Einsteiger anspricht, dürfte das SSG-Programm eher den Hardcore-Freak ansprechen, der kein Schlachtdetail dem Zufall überlassen möchte. Kurzum: „Die Entscheidung" ist ein komplexer aber knochentrockener Taktikstoff. Aus Rußland - genauer gesagt von dem Entwicklerteam DOKA - kommt ein weiteres Strategiespiel: „Counter Action". Diesmal führt Ihr Sowjets oder Deutsche in einen Echtzeitkampf an der Ostfront. 28 Einzelmissionen warten auf den digitalen Feldherren.
Säbel statt Infanterie, Kanonen statt Panzer, Segelschiffe statt Flugzeugträger bietet die Seeräubersimulation „Buccaneer". In bester „Pirates!"-Manier macht Ihr in sechs unterschiedlichen Kampagnen die Karibik unsicher und plündert Euch den nötigen Goldschatz zusammen um Schiffe zu reparieren und neue Freibeuter anzuheuern. Über „Imperialismus", das Strategiespiel im „Civilization"-Umfeld haben wir bereits umfangreich berichtet. Ein Test des vielversprechenden Programmes findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben der POWER PLAY.
Ihr steht weder auf historische Schlachten, noch auf Piratenaction oder Wirtschaftspower? Keine Bange: Wer lieber mit Monstern hantiert findet sein Glück bei „War Wind 2". Das Sequel schließt inhaltlich an den Echtzeit-Vorgänger an. Wie gehabt gibt es mehrere Rassen (neu: Menschen), die versuchen die Herrschaft über die Fantasy-Welt zu erringen. Mehr Fantasy-Strategiefutter bietet „Dark Omen" - basierend auf dem Warhammer von Games Workshop. „Dark Omen" spielt in einer Fantasy-Welt, der zweite „Warhammer"-Titel „Redemption" entführt Euch in die Tiefen des Weltalls. Mit Euren Truppen - den bekannten Space Marines, müßt Ihr mehrere Planeten von marodierenden Orks befreien.
http://www.mindscape.com

Novalogic

Die US-Simulationsspezialisten zeigten ihren neuen Voxel Space 2-Knaller „Armored Fist". In der Panzer-Sim kontrolliert Ihr, je nach Mission, bis zu 32 Tanks gleichzeitig. In den über 35 Missionen in vier Kampagnen könnt Ihr Unterstützung in Form von Artillerie, A-10-Fliegern oder „Apaches" anfordern, doch der Feind schläft nicht und schlägt mit SU-25-Bombern und Hind-Helikoptern zurück. An einen Multiplayer-Modus haben die Mannen um John Garcia auch gedacht, und so können sich bis zu acht Kommandanten mit Minen und Kanonen das Leben über das WWW schwer machen.


Panzerschlachten im Voxel 2-Gewand: Armored Fist 2

Wenig zu sehen gab es zu „F-22 Raptor"; klar ist jedoch, daß der Quasi-Nachfolger zu „Lightning II" sich eher an Freunde von komplexem Gameplay und Realismus richtet. Die AI wurde verbessert, außerdem können die einzelnen Missionen der Kampagnen nun nicht mehr direkt angewählt werden. Startfreigabe für diesen Titel, der MMX-Prozessoren ausnutzt, soll noch im Herbst erfolgen.
http://www.novalogic.com



Ocean

Besonders zwei Spiele des englischen Softwarehauses haben unsere Aufmerksamkeit erregt. Da ist einmal Digtal Image Designs „F-22 Air Dominace Fighter". Hierfür wurde die Grafik-Engine des Verkaufshits „EF-2000" nochmals einen Schritt weiterentwickelt. Die superflüssige 3D-Grafik in photorealistischer Qualität begeisterte Spontan. Beim Missionsdesign und Flugeigenschaften haben die Designer, Programmierer und Grafiker um DID-Frontmann Martin Kenwright auf den ersten Blick ganze Arbeit geleistet. 4.5 Millionen Quadratkilometer zu überfliegender Ländereien, acht Staaten und drei Kampagnen sind nur einige Stichworte zum digitalen Überflieger. Im Dschungel der Flugsimulationen sicherlich ein Highlight das mit auf den Wunschzettel gehört. Fliegen steht auch bei „Infinity War", kurz „I-War" (Arbeitstitel) auf dem Spielplan. Als Kapitän eines dicken Raumkreuzers, rauscht Ihr durch das Universum. Per Mausklick untersucht Ihr die verschiedenen Stationen Eures Mutterschiffes und kämpft im All gegen fiese Aliens. Heftig: Die fetzigen Grafikeffekte bei „I-Wars". Nicht auf der Messe zu sehen, war übrigens die neue DID-Panzersimulation, die ebenfalls die frisch entwickelte 3D-Engine verwenden soll.
http://www.ocean.co.uk


Höllisch realistisch: DIDs F-22 Air Dominance Fighter


Krawall im All: Oceans Space-Shooter I-War


Elegant: Der F-22 Missionseditor



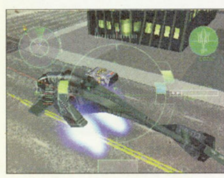


Psygnosis

Psygnosis brannte geradezu ein Feuerwerk an Neuheiten und Ankündigungen ab. Zudem setzen sowohl die Inhouse-Entwickler als auch die Produktmanager bei der Auswahl der zu vertreibenden Titel absolut auf 3D-Karten; die meisten bieten Unterstützung für diese Technologie an, einige Spiele setzen sie sogar voraus.
In der Rolle eines Reporters der Yorkford Daily News müßt Ihr in „Zombieville" die Entdeckung machen, daß die gesamte Bestzung eines US-Militärstützpunktes sich in Untote verwandelt hat. Der Humor soll bei dem Adventure nicht zu kurz kommen. Weniger lustig geht es auf der „Insel des Dr. Moreau" des Entwicklers Haiku Studios zu. Als Vorlage diente der gleichnamige Roman von H.G. Wells, weswegen Ihr es in diesem Action-Abenteuer mit Schimären, halb Mensch, halb Tier zu tun bekommt. Die Umgebungen wurden zwar vorgerendert, aber dank einer von Haiku selbstentwickelten, Quicktime VR-ähnlichen Grafik-Engine könnt Ihr alle Örtlichkeiten begehen. Das drei CDs umfassende Spiel unterstützt 3D-Karten, ein einzelner Charakter soll aus über 1000 Polygonen bestehen.
„Formel 1 '97" ist nicht nur ein Update mit der FIA-Lizenz für 1997, sondern bietet einige neue Features. Ein Flaggensystem wurde implementiert, außerdem wurde der Fahrstil an die einzelnen Fahrer besser angeglichen. Die Kluft zwischen Arcade- und Grand Prix-Modus ist größer geworden, so daß nun mit deutlich höherem Realismus gerechnet werden kann. Und auch die Optik nimmt durch Echtzeit-Lichteffekte zu, außerdem wird die Grafikengine optimiert, womit die Performance-Probleme von „Formel 1" hoffentlich der Vergangenheit angehören.
Auch an diesem Messestand wartete man mit einem 3D-Shooter auf. Psygnosis' Beitrag zu dem Thema hört auf den Namen „Shadowcaster", wobei Ihr Euch hier hinter das Steuer eines Buggys zwängt. Wie „Formel 1 '97" ist dieses Spiel ein Beschleuniger-only-Produkt, was zwar für eine grandiose Optik sorgt, Euch aber zum Kauf einer solchen Karte nötigt. Wie dem auch sei, in 16 Missionen erwartet Euch ein Riesenspektakel an Lightsourcing, großer Waffenauswahl und einer ausgeklügelten Gegner-AI. „G-Police" zeigt Euch ebenfalls, was Eure Grafikkarte so alles kann. In der Zukunftsstadt Callisto unter der Oberfläche des gleichnamigen Jupitermondes regieren mächtige Superkonzerne; als Ihr als Mitglied der G-Police den Tod Eurer Schwester aufklären wollt, geratet Ihr in ein mörderisches Spiel... 35 Missionen sind mit Eurem „Havoc"-Gleiter, einer Art Hubschrauber, bis zur Aufklärung des Mordes zu absolvieren, vom einfachen Löschen eines Brandes über das Eliminieren durchgeknallter Roboter bis hin zur Einmischung in Konzernstreitigkeiten. Für das entsprechende Ambiente sorgt beispielsweise die deutsche Synchronstimme von Harrison Ford.
Bei „Overboard" steuert Ihr ein niedliches Segelschiff, kämpft gegen üble Piraten und sammelt Power-Ups auf. Auch kleine Puzzles sind zu lösen, bis endlich das Ziel vor Augen bzw. dem Fernrohr ist: Ein Goldschatz! „Psybadek" stellt ebenfalls hohe Ansprüche an Eure Geschicklichkeit. Ihr könnt Euch in allen drei Dimensionen frei bewegen und so Euren Freunden Mia und Xako helfen. Ob der Titel „Mario 64" das Wasser reichen kann, wird sich noch vor Weihnachten erweisen. „Rascal" jedenfalls ist der Hauptdarsteller in einem weiteren 3D-Hüpf-und-Spring-Titel. Da er es nicht lassen konnte, mit einer Zeitmaschine zu spielen, müßt Ihr ihm nun helfen, wieder in die Gegenwart zurückzugelangen. Dazu dürfen in sieben Welten 21 Level durchspielt werden. Trotz der bis zu maximal 232.000 gleichzeitig dargestellten Farben sollen Frameraten bis zu 60 Bildern in der Sekunde erreicht werden.
Mit „Elric" wagt sich Haiku an eine weitere Literaturversoftung, diesmal an die New Wave-Romane von Michael Moorcock. Zusammen mit dem seelenfressenden Schwert Sturmbringer müssen 90 Missionen in 9 Umgebungen absolviert werden, bevor sich das Glück wieder dem vertriebenen König zuwendet. In einer isometrischen Sicht steuert Ihr unseren Anti-Helden durch Katakomben, wobei dank Transparenzen Elric nie durch Felsen, Torbögen etc. verdeckt wird. Bis zu acht Mitspielern können sich an den Hitze- und Lichteffekten delektieren. Die meisten Gegner werden als Sprites dargestellt, große Endbosse sind dagegen komplett aus Polygonen modelliert.
Die älteren von Euch können sich noch sicherlich an das Strategie-Spiel „Sentinel" für den seligen C64 erinnern. In einer Neuauflage erscheint das Programm unter dem Namen „Sentinel Returns". 500 Levels präsentieren sich nun in



Die Abenteuer des „Elric" von Melnibone



Hubschrauber-Action für Mitglieder der G-Police



Schneller und mit neuer Lizenz: Formel 1 '97

Hier zählen schicke Anzüge und blaue Bohnen: Respect Inc.



Psygnosis' hebt erstmals ab: Freie Jagd!

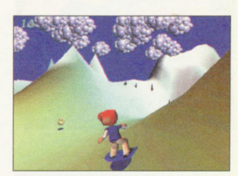
neuem Gewand, komplett mit 3D-Kartenunterstützung.
Mit „Freie Jagd!“ steigt auch Psygnosis in das Flugsim-Genre ein. Vier Flugzeuge wie die Me-109 oder ihr britischer Widersacher Spitfire wollen durch rund 70 akurrat recherchierte Aufträge gesteuert werden. Maximal acht Piloten liefern sich im Netzwerk Dogfights in bis zu 32 Bit Farbtiefe. Die Flugphysik und die Gegner-KI soll dabei der Präsentation in nichts nachstehen. Mehr Action verspricht „Profiteer“, ein 3D-Shooter für Beschleunigerboards. Hinter dem Steuer eines schwerbewaffneten Raumschiffs kämpft Ihr Euch durch über 30 Missionen, in denen sich auch Bonuslevel verbergen. In „Respect Inc.“ schließlich verschafft Ihr Euch selbigen bei Euren Gangster-Kumpeln im Amerika der 30er Jahre. Dazu braucht es Erpressung, Korruption und Bestechung sowie der richtigen Kontakte. All dies wird witzig in Szene gesetzt, und so dürft Ihr Euch vom kleinen Schergen bis ganz nach oben arbeiten.
Auf Basis der „Formel 1“-Engine arbeiten die Designer an einer Rennsimulation mit Namen „Newman Haas Racing“. Anfang nächsten Jahres werdet Ihr dann an Indy-Car-Rennen teilnehmen, wobei auch hier wieder Betonung auf die unterschiedlichen Spielmodi Arcade und Simulation Wert gelegt wird.
http://www.psygnosis.com

Red Orb Entertainment

Am Stand des neuen Broderbund-Spielelabels gab es im Vergleich zu unserem Firmenbesuch im April nicht viel Neues zu entdecken. Das SSG-Strategical „Warlords III“ nähert sich stetig der Vollendung, s.a. unser ausführliches Preview in dieser Ausgabe. „Warbreeds“ soll die Echtzeit-Strategen unter Euch ansprechen, während „Take No Prisoners“ ein Action-Titel in der Art von Ikarions „Project Paradise“ werden soll. Auch der „Myst“-Nachfolger „Riven“ von Cyan Software wird bald in den Geschäften stehen, von den sehr atmosphärischen HiColor-Grafiken konnten wir uns bereits auf der Messe ein Bild machen. Erst im nächsten Jahr kommt das Adventure „The Journeyman Project 3“ auf den Markt, das über ein ausgeklügeltes Dialog-System verfügt. Die einzige Neuigkeit war die Ankündigung von Red Orb, Trilobytes erstes Actionspiel „Assault!“ zu vertreiben. Unter diesem Arbeitstitel arbeiten die Designer (vorher „7th Guest“, „11th Hour“) an dem Programm, das in erster Linie über das Internet gespielt werden soll. Um die letzte menschliche Kolonie vor zerstörungswütigen Außerirdischen zu retten, stehen Euch mehrere Boden- und Luftvehikel zur Verfügung. Besonderer Wert soll dabei auf Teamwork gelegt werden.
http://www.broderbund.com
http://www.redorb.com
http://www.cyan.com
http://www.raven.com
http://www.trilobyte.com

Red Storm Entertainment

Tom Clancy, Bestseller-Autor („Jagd auf roter Oktober“, „Befehl von oben“) stellte zusammen mit CEO Doug Littlejohns, einem ehemaligen britischen U-Bootkapitän die ersten beiden Programme ihrer neuen Firma vor. Abgeschottet von der restlichen Messe in einer Suite im Hilton Hotel konnten wir einen Blick auf „Tom Clancy's Politika“ werfen. In diesem rundenbasiertes Strategiespiel sollt Ihr den Machtkampf in einem Rußland nach Jelzin's digitalem Tod möglichst für Euch entscheiden. Je mehr Provinzen Ihr kontrolliert, desto höher sind die Einnahmen. Jede der acht Parteien hat spezifische Eigenschaften; so kann der KGB die Aktionen der Gegner ausspionieren, während die russische Mafia das Geld der Konkurrenten stiehlt. Das Java-Spiel nutzt die neue IBM-Technologie namens InVerse, um bis zu acht Teilnehmer aus der



Knuddel-Adventure am PC: Psybadek



Ballereien nur für Beschleuniger: Shadowcaster



Abermals gibt es auf Inseln viele mechanische Rätsel: Riven: The sequel to Myst

EIN GESPRÄCH MIT TOM CLANCY

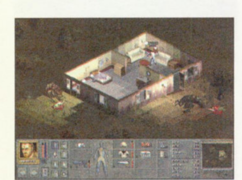
Tom Clancy, der Meister des Techno-Thrillers, steigt in die Softwarebranche ein

PP: Mr. Clancy, wie kamen Sie auf die Idee, eine Softwarefirma zu gründen?
TC: Ich bin ein Geschichtenerzähler. Bis jetzt habe ich mich dabei auf die traditionellen Wege wie Bücher natürlich (lacht) und Filme beschränkt. Mit Computerspielen steht uns eine ganz neue Art des Geschichtenerzählens bevor. Normalerweise mag ein Leser eine Geschichte oder er mag sie eben nicht. In unseren Programmen, die über eine Storyline verfügen, kann der Leser oder der Spieler selbst in die Handlung eingreifen, er wird praktisch in sie hineingezogen.
PP: Wie gefällt Ihnen Ihr neues Arbeitsfeld?
TC: (lacht) Oh, ich liebe es! Ich glaube, hier ein ganz neues Potential zu sehen.
PP: Was planen Sie für Ihre Zukunft?
TC: Von den auf der Messe vorgestellten Spielen abgesehen haben wir vor, alle größeren Schlachten der Weltgeschichte der letzten, sagen wir, viertausend Jahre zu simulieren. Lassen Sie sich einfach überraschen!
PP: Mr. Clancy, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.





Action in den Südstaaten: Planet Texas



Taktisch, praktisch, gut: Jagged Alliance 2 im SVGA-Look



Kommt erst 1998: Das Rollenspiel Wizardry 8



Netzaction für beherzte Ballerfreunde: X-Fire von SirTech (oben und rechts)



Schließt Allianzen und verratet Eure Bündnispartner: Tom Clancy's Politika

ganzen Welt per Internet zu vernetzen. Der Schachtel wird auch ein Buch beiliegen, das nebem dem Unterhaltungswert eine Art Tutorial in die Welt der Geopolitik darstellt.

„Planet Texas" hingegen ist ein reines Actionspiel, das in einer post-atomaren Welt angesiedelt ist. Tatsächlich sind die einzigen Überlebenden in Texas zu finden, wo sie eine Art Röhrensystem bevölkern. Mit einer Art Magnetgleiter macht Ihr Euch nun auf den Weg, um die auf andere Leute ausgesetzten Kopfgelder zu ergattern. Das Ganze hat natürlich einen kleinen Nachteil: Je erfolgricher Ihr seid, desto mehr ist Euer eigenes Haupt wert - und somit steigt auch die „Nachfrage" der Texaner. 3D-Beschleuniger werden unterstützt, genauso wie Netzwerke und sonstige Multiplayer-Optionen.

http://www.redstorm.com

SirTech

Die kanadische Softwareschmiede bleibt nicht nur ihren Traditionstiteln treu, sondern kaufte im laufenden Jahr eine ganze Reihe frischer Spiele für den US-Markt zusammen. In aller Kürze die drei wichtigsten Eigenentwicklungen: Der beliebte Strategiehit „Jagged Alliance" geht endlich in die zweite Runde. Wir erinnern uns an „Deadly Games", welches im Grunde — obwohl eigenständig spielbar — nur eine Erweiterung



des Originals gewesen ist. „Jagged Alliance 2" bringt das Söldnerspektakel endlich in SVGA auf die Monitore. Erheblich mehr Bewegungsfreiheit für die eigene Soldatentruppe, jede Menge neuer Waffen und (wie im ersten Part) eine storyabhängige Missionstruktur lassen kein Auge trocken — unser Tip für das neue Jahr, denn „Jagged Alliance 2" wird wohl erst 1998 in die Läden kommen. Ebenfalls bis zum Weihnachtsgeschäft 1998 müssen Fans des Rollenspielklassikers „Wizardry" warten. Erst dann wird der achte Teil der Reihe in Serie gehen. Hinter verschlossenen Türen durften wir eine frühe Version probespielen: Ein genialer 3D-Outfit, gepaart mit einer stimmigen Storyline (wird übrigens von unserer USA-Korrespondentin Brenda Garneau geschrieben) und zahlreichen, aus den älteren Titeln bekannte Features, lassen das Herz eines Rollenspielfans höher schlagen. Für den heißen Herbst 97 hat Sirtech die isometrische Actionballerei „XFire" im Katalog. Das Netzwerk - und Internetkompatible Ballerfeuerwerk sieht nicht nur exquisit aus, sondern läßt sich ebenso gut spielen. Die eingekauften Titel (fast alle Telstar) stellen wir hier nicht unter dem SirTech-Namen vor, da diese in Deutschland von Konami vertrieben werden. Einen passenden Bericht zu den Produkten findet Ihr in dieser Ausgabe der POWER PLAY im Aktuellteil.

http://www.sirtech.com

Sunflowers

Erstmalig mit einem eigenen Stand auf einer US-Messe vertreten, präsentierte die Obertshausener Softwarefirma Sunflowers zwei vielversprechende Weihnachtstitel - ein reinrassiges Spiel und ein pfiffiges Lernprogramm. Bei dem reinen Unterhaltungtitel handelt es sich um das, grafisch eindrucksvoll umgesetzte, „1602", das von dem österreichischen Programmierteam Max Design für Sunflowers entwickelt wird. Das Spielfeld ist eine isometrische Landkarte, mit gerenderten Häusern und Figuren. Friedliebende Kooperation mit etwaigen Eingeborenen der zu besiedelnden Inseln ist genauso wichtig, wie der freundliche Handelskontakt zu den lieben Nachbarn. Kriegslüsternde Eroberer haben hier so gut wie keine Chance einen Bluemtopf, geschweige denn das Spiel zu gewinnen. „1602" kann alleine gespielt werden, oder via Netzwerk von bis zu vier menschlichen Wirtschaftsprofis. Zahlen spielen auch in dem Edutainmentprogramm „Felix und die Rache der Null" eine große Rolle. Held Felix macht sich auf, ein Märchenland vor der „Echt fiesen Null" zu bewahren. Das im Stil von Zelda gehaltene Action-Adventure geizt dabei nicht mit niedlichen Grafiken und humorigen Dialogen, sondern bietet auch spielerische Lerninhalte. So sind zahlreiche Rätsel im



So macht Lernen wirklich Spaß: „Felix und die Rache der Null"

Stil von Mathe-Aufgaben aufgebaut, die in Zusammenarbeit mit Pädagogen entwickelt worden sind. Das hört sich schlimmer an als es dann auch tatsächlich ist, denn mit „Felix und die Rache der Null" macht das Lösen der sonst so trockenen Zahlenfummeleien nämlich richtig viel Spaß. Leider verschweigt der Pressetext die fünfköpfige Entwicklercrew, die auf den blumigen Namen Kritzelkratz hört und in Würzburg ihre Zelte aufgeschlagen hat.

Internet:http://www.sunflowers.de

Virgin Interactive

Auch Virgin kommt am Phänomen Online-Spiele nicht vorbei und präsentiert mit „Subspace" einen Space-Shooter für bis zu 60 Personen. Das Spielfeld wird in unterschiedliche Zonen eingeteilt, in dem Power-Ups für Euer Raumschiff herumliegen, welches Ihr übrigens in guter, alter



Soll NHL 97 an den Kragen gehen: NHL Powerplay 98

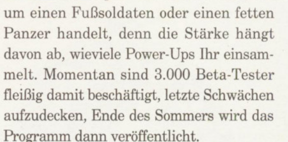
„Asteroids"-Manier bewegt. Begegnet Ihr nun einem Gegner, beginnt Ihr, Euch gegenseitig zu beharken. So einfach dies klingt, macht es doch eine ganze Menge Spaß. An die Eishockey-Fans wendet sich „NHL Powerplay 98", welches mit seinen Motion-Capturing-Animationen auch eine Menge Eye-Candy bietet. Aber auch die AI soll nicht von schlechten Eltern sein - zumindest meint Simon Jeffrey, Vize-Marketingpräsident: „Dieses Spiel wird den Standard für Computer-Hockey neu definieren."

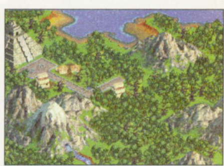
Revolution Software schickt in „Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis" wieder George Stobbart in gefährliche Abenteuer, denn seine Freundin Nico wird von Drogenschmugglern entführt. Auch diesmal stehen wieder viele schöne Locations auf dem Programm, darunter die Karibik oder der zentralamerikanische Dschungel. In Atlanta munkelte man übrigens, daß Revolution schon an einem dritten Teil arbeite; wenn „Die Spiegel der Finsternis" genauso gut werden wie der erste Teil, wäre dies jedenfalls absolut wünschenswert. Zur Flug-Sim „Sabre Ace" schaut bitte in unseren anschließenden Preview-Teil, dort findet Ihr ausführliche Infos.

http://www.vie.com

Westwood Studios

Sehnlichst erwartet und mit einiger Verspätung soll nun der zweite Teil von „Lands of Lore" mit Namen „Götterdämmerung" im Herbst in den Regalen stehen. Rund vier Stunden Cut-Scenes befinden sich auf ebenso vielen CDs, außerdem werden MMX-Prozessoren unterstützt, was mit dynamischen Lichteffekten belohnt wird. In der Rolle von Luther müßt Ihr Euch mit der magischen Eigenschaft auseinandersetzen, Euch unkontrollierbar in ein Tier oder ein Hybridwesen aus Mensch und Monster zu verwandeln. Teilnehmer bei „Einsame Entscheidung" müssen dagegen lediglich darauf achten, nicht abgeschossen zu werden. Bei diesem „Command & Conquer"-Ableger, der nur über den Westwood Chat gespielt werden kann, übernimmt Ihr eine einzelne Einheit. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um einen Fußsoldaten oder einen fetten Panzer handelt, denn die Stärke hängt davon ab, wieviele Power-Ups Ihr einsammelt. Momentan sind 3.000 Beta-Tester fleißig damit beschäftigt, letzte Schwächen aufzudecken, Ende des Sommers wird das Programm dann veröffentlicht.





Eine optische Zierde für das Wirtschaftspielgenre: „1602"



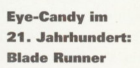
George Stobbart in neuen Nöten: Baphomets Fluch 2



Gameplay statt Grafik: Subspace

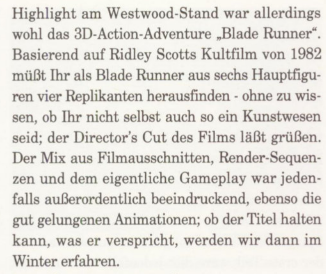


Einzelkämpfe im Internet: Einsame Entscheidung



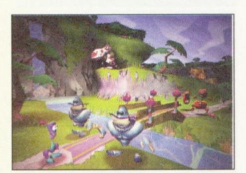
Eye-Candy im 21. Jahrhundert: Blade Runner





Highlight am Westwood-Stand war allerdings wohl das 3D-Action-Adventure „Blade Runner". Basierend auf Ridley Scotts Kultfilm von 1982 müßt Ihr als Blade Runner aus sechs Hauptfiguren vier Replikanten herausfinden - ohne zu wissen, ob Ihr nicht selbst auch so ein Kunstwesen seid; der Director's Cut des Films läßt grüßen. Der Mix aus Filmausschnitten, Render-Sequenzen und dem eigentliche Gameplay war jedenfalls außerordentlich beeindruckend, ebenso die gut gelungenen Animationen; ob der Titel halten kann, was er verspricht, werden wir dann im Winter erfahren.

http://www.westwood.com



Jump'n'Run mit Wahnsinns-3D-Optik: Tonic Trouble

UBI Soft

Das französische Softwarehaus hielt sich in puncto Neuheiten eher etwas zurück: „Rayman's World" bietet 24 neue Level sowie zusätzliche Gegenstände und Eigenschaften das arm- und beinlosen Männchens, etwa den „Superpunch". Nichtsdestotrotz handelt es sich hierbei immer noch um ein recht gewaltloses Spektakel, bei dem Ihr jetzt auch eigene Levels erstellen könnt. Zwei unterschiedliche Tools lassen Euch zunächst alle „passiven" Elemente (Plattformen, Hintergründe) einbauen, die anderen Indigrenzien wie Gegner und Power-Ups fügt Ihr dann mit dem zweiten Programm ein. Auch an der „POD"-Front gibt es Neuigkeiten, denn bald könnt Ihr per Internet gegeneinander antreten. Zudem wird „POD" gerade als Arcade-Automat umgesetzt, auf den zweiten Teil müssen wir freilich noch bis zum Frühling im nächsten Jahr warten. Für alle, die nicht so lange warten wollen, erscheint „F1 Racing Simulation", das wir in dieser Ausgabe previewen. Eins sei noch gesagt: Die auf der E3 gezeigte Version ist jetzt schon einwandfrei flüssig, doch die Engine soll noch schneller werden; so dürften auch schlechter motorisierte Pentiums noch in den Geschwindigkeitsrausch verfallen.



Jetzt mit Leveleditor: Rayman's World

Freunde von Jump'n'Runs sollten im nächsten Jahr einen Blick auf „Tonic Trouble" werfen. Der Titel wird simultan für Windows 95 und das Nintendo 64 veröffentlicht und zeigt, daß sich 3D-Beschleuniger hinter der japanischen High-End-Konsole nicht zu verstecken brauchen. So sollt Ihr mit Dolby Surround, einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln und Frameraten bis zu 60 Bildern/sec verwöhnt werden. In einigen Bonusleveln begegnet Ihr sogar Rayman, der unverkennbar Pate gestanden hat- auch hier wurden auf Arme und Beine verzichtet. Besitzer eines DVD-Laufwerks sollten zudem das neue Projekt der „Rayman"-Entwickler im Auge behalten - eine entsprechende Version ist in Vorbereitung.

http://www.ubisoft.com
http://www.ubisoft.fr

FORCE FEEDBACK

Es kommt Bewegung in den Joystickmarkt – dies ist im wahrsten Sinne wörtlich zu Verstehen. „Force Feedback" war eines der Schlageworte der E3. Fast jeder Joystickhersteller wie beispielsweise CH und Logi, zeigten auf der E3 einen Joystick, der, passend zum Spielgeschehen, rüttelt und vibriert. Derweil man bei CH und Logi eine Extra-Karte, ein separates Netztzeil und/oder eine serielle Verbindung für den Stick benötigt, geht Softwaregigant Microsoft mit dem „Sidewinder Force Feed-back Pro", einen anderen Weg. Schnittstelle zum Schüttelstick ist der MIDI-Port, der z.B. an jeder Soundblaster-Karte zu finden ist. Der Vorteil liegt auf der Hand: Es wird keine serielle Schnittstelle belegt und keine separate Karte verwendet. Außerdem sind bei der MIDI-Schnittstelle erheblich höhere Übertragungsgeschwindigkeiten möglich. Zum Einsatz kommen beim „Feedback Pro" nur feinste Materialien: Titaniumverstärkter Kunststoff und hochintegrierte Bausteine machen



Der Force Feedback Pro rüttelt dank modernster High-Tech am dollsten

den Stick wiederstandsfähig und kostengünstig. In den USA ist ein Preis von 149,– Dollar angepeilt. Die Konkurrenz verlangt hier bis zu 30 Dollar mehr. Die große Frage die uns natürlich alle beschäftigt: Wie spielt sich's? Die Antwort: Überraschend gut! Viele Simulationen und Rennspiele, die wir auf der E3 gesehen haben, unterstützen den „Feedback Pro" und wir konnten ausgiebig testen. Je nach Spielsituation gibt es nicht nur einen müden Rumpler, sondern eine „echte" Reaktion. So spüren wir den Rückstoß beim Abfeuern einer Rakete und fühlen den Lenkwiderstand beim Kurvenschneiden. Je nach Spielsituation ist die Reaktion anders - eine (fast) perfekte Illusion. Die Produktion der Sticks läuft bereits, in Deutschland ist der Oktober als Erscheinungmonat angepeilt und wird hier mit zwei Spielen ausgeliefert (u.a. „Interstate '76"). Auf unserer Wunschliste steht der Stick schon jetzt. Softwareunterstützung ist garantiert: Ist doch die Ansteuerung des „Feedback Pro" extrem simpel, der PC-Prozessor wird erst gar nicht durch komplizierte Berechnungen belastet. In dem Joystick übernimmt ein separater Prozessor das Handling. Alle bekannten Features älterer Microsoft-Sticks wurden beibehalten (Schubkontrolle, Ruderfunktion, acht Feuerknöpfe).

http://www.microsoft.com

PP ONLINE

Ihr habt Euch gerade zum ersten Mal eingeloggt und wißt nicht wohin im Internet? Wir helfen Euch weiter.

Power Play Ticker

Jeden Werktag liefert Euch der „Power Ticker“ aktuellste Meldungen aus der Spieleszene. Brühwarme Infos, interessante Links sowie Termine von Neuerscheinungen und Verspätungen warten auf unserer Hauptseite. Zudem erhaltet Ihr dort erste Eindrücke aus der laufenden Testpraxis, Links zu Updates und Interna aus dem Redaktionsalltag. Downloads, Previews und Tests sind direkt erreichbar.

http://www.magnamedia.de/powplay





Jeden Tag aktuellste Neuigkeiten direkt aus der Redaktion: Der „Power Ticker“

MagnaMedia-Homepage

Darüber hinaus bietet Euch die MagnaMedia-Homepage täglich neuste Meldungen aus den Bereichen Hard- und Software sowie interessante Links für Surfer, die sich auch für allgemeine Computer-News interessieren. Schaut doch einfach mal vorbei!

http://www.magnamedia.de

CompuServe & T-Online

Natürlich werden auch unsere Foren in den Online-Diensten ständig aktualisiert. Dort gibt es massig Downloads und Diskussionsmöglichkeiten.

Compuserve: Go DEUSPIEL und DEUACTION

T-Online: Powerplay#



MAGNA MEDIA Site Map Power Play PCgo! Markt&Technik Amiga Computer Reseller News Design&Elektronik 64er

The Sharper Image

Jeder, der den großen Bruder mit den vielen Sternen im Banner schon einmal besucht hat, kennt zumindest diese Ladenkette. „The Sharper Image“ ist das wohl einzige Einkaufshallen-System unseres Planeten, in dem jeder Mensch sich stundenlang aufhalten kann, ohne irgend etwas zu kaufen. Die Produktpalette dieser 80 Läden großen Kette ist nicht nur verdammt interessant, sondern auch sehr, sehr abwechslungsreich, meist äußerst praktisch, aber selten richtig zu gebrauchen. Da stehen „Batman“-Kostüme für 500 Mark neben Radar-Warnern und Mini-Büros für das Auto. Da gibt es aufblasbare Swimmingpool-Sonnenschirme, Wecker, die einen mit dem Bild und der Stimme des Ehegatten aus dem Bett trommeln, Zigarren-Etuis aus Alligatoren-Leder, die allseits beliebten Laser-Pointer oder Regenschirme, die sich in Rekordzeit auf Knopfdruck öffnen und sogar wieder schließen.

Wer nicht alle paar Wochen in die Staaten fliegt und trotzdem das grandiose Angebot nutzen oder zumindest beäugen will, kann dies via Internet tun. Auf den „Sharper Image“-Seiten sind nicht nur sämtliche Artikel in Wort und Bild erklärt, sondern lassen sich direkt bestellen. Der „Gift Finder“ sucht Euch sogar, nach Angabe einiger Daten, das optimale Geschenk für Eltern, Freunde oder Kollegen heraus. Die Bestellung in Richtung Deutschland ist zwar mal wieder etwas teurer, aber zumindest via E-Mail möglich.

http://www.sharperimage.com



Der Darth-Helm gehört zu einer stark limitierten Serie, ist handgefertigt und kostet 2000 Dollar!



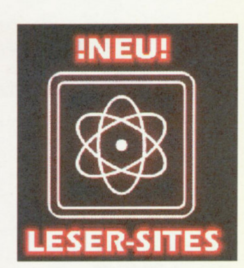
Dieser Stuhl inklusive Schirm läßt sich zu einem kleinen Sack zusammenklappen

Power Play Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Jedermann kann in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Das Angebot ist bereits proppenvoll, unzählige Leser bereiten liebevoll Informationen für Euch auf – surft doch vorbei! Ein ganzes Megabyte steht zur freien Verfügung. Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten sowie alles weitere findet Ihr unter

http://www.magnamedia.de/powplay/leser





VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• Hack a Mac

Apple hat zu einem witzigen Wettbewerb aufgerufen. Bis zum 31. Juli 1997 läuft ein internationaler Hacker-Wettstreit. Ziel dieser Aktion ist es, die erhöhte Sicherheit von Apple-Internet-Servern zu demonstrieren. Alle Hacker sind ab sofort dazu aufgerufen, unter der Internet-Adresse **http://hack-a-mac.global.de** eine bestimmte Seite auf dem „Hack-a-mac-Server" zu verändern. Die Seite hat den Titel „TRY ME" und der erfolgreiche Einbrecher muß als Beweis seiner Tätigkeit dort seinen Namen und seine Email-Adresse hinterlassen. Dem „Hacker-Genius" winkt ein „PowerBook 3400" im Wert von mehr als 12000 Mark!



• Hack a Gouvernement

Ein kleines Programmierteam hat das von der US-Regierung als Standard genutzte, Verschlüsselungssystem DES (Data Encryption Standard) geknackt. Dabei verbanden Rocke Verser, ein Programmierer aus Colorado, und sein Team Zehntausende von Computern über das Internet. Aufgrund der strengen US-Exportbestimmungen für Verschlüsselungsprogramme durften nur Computer aus den USA und Kanada an dieser Aktion teilnehmen. Nach den Worten von Rocke Verser handelte es sich um „einen der größten Rechenvorgänge, der jemals außerhalb eines Staatsapparates vorgenommen wurde". Der Erfolg wurde mit einfachem Ausprobieren aller möglichen Schlüsselarten erreicht. Von den möglichen 72 Quadrillionen (72.057.594.037.927.936) Kombinationen wurden etwa 25 Prozent ausprobiert. Am Ende der Aktion waren so viele Computer beteiligt, daß pro Sekunde 7 Milliarden verschieden Kombinationsmöglichkeiten getestet werden konnten.

• Play AOL!

America Online hat einen neuen Service von „WorldPlay" für Online-Spieler angekündigt. Für 2 Dollar extra pro Stunde können AOL-User jetzt rund um die Welt gegeneinander spielen. Dafür bietet die AOL-Tochter WorldPlay Kartenspiele, Brettspiele, Strategie- und Actionspiele. Auch AT&T und EarthLink Network will den WorldPlay Service für seine 1,5 Mio. Abonnenten zur Verfügung stellen.

• Pet Sitter

Was es nicht alles gibt. In Amerika haben sich jetzt die Haustier-Sitter zusammengeschlossen und glatt eine eigene Homepage aufs Net gestellt. Lebenswichtige Fragen wie „Warum brauchen SIE einen Pet Sitter?" oder „Weshalb dürfen Sie Ihr Aquarium nie mit in den Urlaub nehmen?" werden unter **http://www.petsitters.org/** beantwortet.

• Riven Journals

Myst-Anhänger werden es lieben: Seit kurzem gib es die „Riven Journals" **(http://journals.riven.com/)**, einen ständig ungedateten Newsletter, der Fans über die Entwicklung des neuen Renderadventures aud dem laufenden hält. Witzig: Wenn Ihr Eure E-Mail-Adresse hinterlaßt, gibt's automatische Mails, bei Updates oder sonstigen bahnbrechenden Neuigkeiten.

• Dudel oder Sack?

Freunde des Blasensacks hergehört: Endlich gibt es auch den Deutschen Internet Dudelsack Fankreis. Wer sich also brennend für die schottischen Musik-Bläser interessiert oder einfach nicht weiß, was ein Dudelsack sein soll, surft bitte unter **http://www.bnla.baynet.de/dudelsack/**.

• Go East

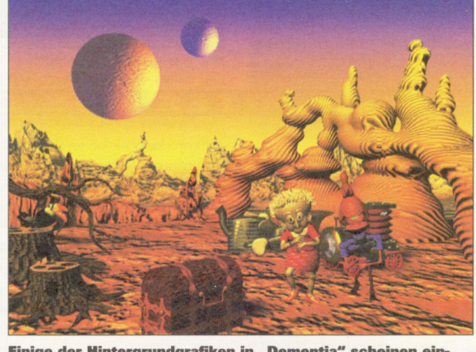
Deutschland hin, Deutschland her. Die Mauer in den Köpfen steht nach wie vor und Wild East **(http://www.wild-east.de/)** hat sich zum Ziel gemacht, etwas dagegen zu tun und surfende Wessis über Ossi-Land zu informieren. Neben Touris-mus-Infos, gibt es natürlich ein „Business-Centre" für Investoren und eine kleine Shopping-Mall, in der allerdings nicht eingekauft werden kann, sondern alle auf Wild East gelagerten Wirtschafts-Sites nach Branchen sortiert aufgerufen werden können.

• Hexenschuß

Der deutsche Schützenbund, auch Knallbande genannt, ist online und ballert nun auch durchs Internet **(http://www.schuetzenbund.de/)**. Neben allerlei Infos über Wettkämpfe etc. gibt es auch eine Shopping Mall, in der eingekauft werden darf. Doch warum gibt's da nur Krawatten, Aufbügler, T-Shirts und Schußlochprüfer? Nicht eine einzige Knarre im Angebot...

NEUES VON
Spielen im ge

Daß im Mittleren Osten nicht nur Milch und Honig fließen, sondern auch gute Software entsteht, macht sich nun der englische Hersteller Telstar zunutze



Einige der Hintergrundgrafiken in „Dementia" scheinen eindeutig von Salvadore Dali inspiriert worden zu sein.

Die Schöne und das Biest – nur wer ist hier wer?

Mit den beiden Firmen Kidum Multimedia und M.A.D. Engine hat das britische Softwarehaus Telstar zwei verheißungsvolle Entwicklerteams unter Vertrag genommen, die im Gegensatz zur großen Konkurrenz nicht in Europa oder den USA ansässig sind, sondern im sonnigen Israel.

Anläßlich der kurz bevorstehenden Veröffentlichung der neuesten Titel dieser beiden Hersteller luden Telstar und der deutsche Vertrieb Konami daher zu einer Reise nach Tel Aviv, um vor Ort den Teams über die Schulter zu schauen und die Spiele eingehend zu begutachten. Während sich also vor unserem Hotel Touristen am Strand in der Sonne aalten oder sich im Meer vergnügten, schwitzte unser tapferer Pressevertreter derweil unter einer Schar Gleichgesinnter aus aller Herren Länder am Monitor – als Journalist hat man es eben schwer. Dennoch haben wir aus Israel nicht nur einen Sonnenbrand mitgebracht, sondern stellen Euch selbstverständlich auch die beiden dort gezeigten Titel auf den nächsten beiden Seiten eingehend vor.



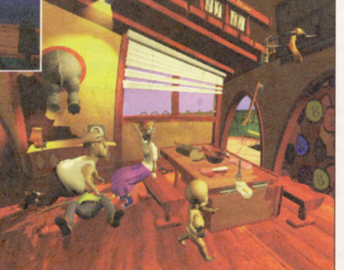
Dementia

Bei dem Titel „Dementia" (kommt aus dem Lateinischen und bedeutet übersetzt soviel wie „Altersschwachsinn") handelt es sich um eine Entwicklung des in Tel Aviv beheimateten Herstellers Makh-Shevet/M.A.D. Engine, der in Deutschland vor ein paar Monaten bereits mit dem Adventure „Die fünfte Dimension" auf sich aufmerksam machen konnte.

Im Mittelpunkt der Geschichte steht diesmal Granny, eine Großmutter, die auf dem Dachboden ihrer verrückten und ungeliebten Familie lebt, die in etwa einer Kreuzung aus den Flodders und den Bundys entspricht. Eines Tages wird das gesamte Haus der Sippe von einem durchgeknallten Hasen per Riesenschere ins Weltall befördert. Dummerweise gehen dabei Grannys Kinder und Enkel verloren und – was noch viel schlimmer ist – ihr Kochbuch. Dies ist der Auftakt zu einer Odyssee, für die der Begriff



In manchen Welten werden die Gesetze der Schwerkraft auf den Kopf gestellt



Familienidylle: Grannys lästige Verwandschaft

TELSTAR
lobten Land

„bizarr" noch reichlich untertrieben wäre. Um wieder in den Besitz ihres begehrten Kochbuchs zu gelangen, muß Granny insgesamt fünf verschiedene Planeten bereisen und in bester Adventuremanier diverse Kopfnüsse knacken. Um von einer Welt zur nächsten zu wechseln, bedient sich unsere wackere Oma einer fliegenden Waschmaschine.

Neben dem sogenannten Braventory, Grannys als Inventory umfunktioniertem Büstenhalter, und der damit verbundenen Möglichkeit Objekte einzusammeln und zu benutzen, wurde auch ein für Adventure bislang noch nicht genutztes Feature eingebaut. Granny kann nicht nur an einem Gegenstand ziehen oder ihn herunterdrücken, sondern auch einen bestimmten Kraftaufwand und Winkel bei solchen Aktionen berücksichtigen. Durch Anklicken eines Objektes und Gedrückthalten des Mausknopfes kann somit ein kräftiges Reißen an einem Hebel durchaus zu einem anderen Ergebnis führen, als es ein schlichtes Ziehen getan hätte.

Viele der Puzzle in „Dementia" sind daher keine reinen Benutze-Gegenstand-A-mit-Objekt-B-Rätsel, sondern spielen geschickt mit den Gesetzmäßigkeiten von Physik und Mechanik. Zusätzlich wurden kleine Arcade- und Action-Sequenzen eingebaut, in denen Granny beispielsweise in einer riesigen Pinball-Machine landet und als Flipperkugel mißbraucht werden kann.

Die komplette Grafik wurde mit 3D-Studio vorgerendert, was sich in der stolzen Anzahl von fünf CD-ROMs niederschlägt. Insgesamt zwölf Grafiker und acht Programmierer arbeiten seit zwei Jahren an „Dementia", für die musikalische Untermalung wurden Audiotracks mit einer Gesamtlänge von über fünf Stunden eingespielt. Das ungewöhnliche Adventure soll noch in diesem Herbst veröffentlicht werden, vorausgesetzt die gute Granny wird nicht zuvor vom wilden Hasen gebissen.

Eine der typischen Kopfnüsse in „Dementia": Welcher Propeller ist mit welchem Hebel verbunden?

Nicht alle meinen es gut mit unserer liebenswerten Omi

CHARAKTERSTUDIEN



Granny
Auf der Suche nach ihrer verlorenengegangenen Familie und ihrem geliebten Kochbuch muß die energische ältere Dame die absonderlichsten Abenteuer bestehen. Aufgenommene Gegenstände legt sie dabei in ihrem als Inventar umfunktionierten Büstenhalter ab, dem sogenannten Braventory.

Kurt
Der jüngste Sproß der Familie und Grannys Enkel. Interessiert sich für alles, was sich irgendwie bewegt oder rollt.

Außerirdischer
Kein Krawall im All ohne einen echten Alien. Die Bekanntschaft mit ihm hat für Granny äußerst schmerzhafte Nebenwirkungen.



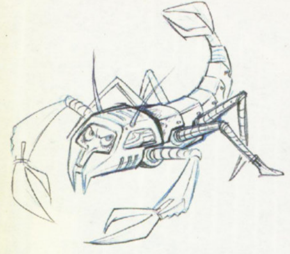
Mad Rabbit
Mit einem Wort: der Oberbösewicht! Will sich an der Familie für die Experimente rächen, die man an ihm durchgeführt hat.



Hippo
Eines der vielen merkwürdigen Wesen, auf die Granny im Verlaufe des Spiels trifft. Dabei eigentlich ein recht harmloser Geselle.

Dementia
Genre
Adventure
Hersteller
Telstar
Erscheinung geplant
Herbst '97
Bilder auf





Virus

Wer bislang immer geglaubt hat, es gäbe keine neuen und innovativen Spielideen mehr, der wird nun vom israelischen Softwarehaus Kidum Multimedia eines besseren belehrt.

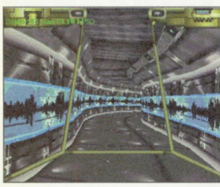
Für den Titel „Virus“ ist man auf die einzigartige Idee gekommen, ein Spiel in das Innere eines Computers zu verlegen – und zwar in das des höchsteigenen! Am Anfang jeder neuen Partie analysiert das Programm hierfür zunächst die Festplatte des PCs und erstellt aus dem vorhandenen Verzeichnisbaum eine Art Schlachtfeld, bei dem die einzelnen Dateien in untereinander verbundene Räume umgewandelt werden. Ziel des Spiels ist es, seine von einem Virus befallenen Dateien zu retten, bevor dieser sich über die gesamte Harddisk ausbreiten kann.

„Virus“ verknüpft dabei geschickt strategische Elemente von „Command & Conquer“ mit einer rasanten 3D-Engine, wie man sie bereits aus „Descent“ kennt. Insgesamt fünf verschiedene Vehikeltypen stehen dem Spieler zur Verfügung, um die volle Kontrolle über den eigenen PC wiederzuerlangen. Neben zwei verschiedenen Anti-Viren-Versionen, mit denen der feindliche Virus angegriffen werden kann, lassen sich in als Fabriken umgebauten Dateien sogenannte KB-Kollektoren sowie Konvertierer produzieren. Während sich mittels der Konvertierer beschädigte Dateien wieder reparieren lassen, dienen die KB-Kollektoren und Transformer lediglich zum Einsammeln freier Kilobytes, die von den Fabriken als Energiequelle benötigt werden.

Ähnlich anderen Echtzeit-Strategie-Spielen gebt Ihr bei „Virus“ Euren fertiggestellten Einheiten bestimmte Befehle mit auf den Weg, die dann von diesen automatisch umgesetzt werden. Zusätzlich könnt Ihr jedoch auch jederzeit beliebig zwischen den einzelnen Cockpits hin- und herschalten und somit selbst das Kommando über eine Einheit übernehmen.

Neben den Vehikel-Fabriken dürft Ihr Dateien in Werkstätten oder Waffenfabriken umbauen, um Eure Anti-Viren entsprechend aus- und aufzurüsten. Da die Killerviren im Laufe der Zeit mutieren, ist es außerdem wichtig, immer neue Anti-Viren-Typen zu entwickeln, denn wer zu spät kommt, den bestraft bekanntlich der Festplatten-Crash.

Grafisch wurde das originelle Thema äußerst ansprechend umgesetzt und mit vielen netten Gags versehen. Für jedes Dateiformat existiert eine bestimmte Raumstruktur, so daß man sofort beim Betreten eines neuen Raumes erkennt, ob man sich in einer EXE- oder einer BAT-Datei befindet. Fliegt man durch eine WAV-Datei, wird die entsprechende Hüllkurve an den Wänden angezeigt und das Soundfile abgespielt, ähnlich verhält es sich bei Grafikdateien, bei denen die Bitmap als Wandtextur dient. Als Übersichtskarte fungiert der Windows-Verzeichnisbaum, wie man ihn aus dem Explorer kennt. Falls Ihr nicht gern alleine Euren Computer auf den Kopf stellen wollt, könnt Ihr per Modem oder Netzwerk gegen einen menschlichen Gegner antreten. Wer also schon immer einmal den Rechner seines Freundes oder Vorgesetzten mit einem heimtückischen Virus infizieren wollte, der hat ab Herbst endlich die Gelegenheit dazu. *rca*



Wir durchsuchen eine WAV-Datei nach feindlichen Viren

Auch Bitmap-Dateien dienen als Kampf-Arena

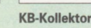


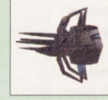
Wer hat eigentlich behauptet, ein Virus sei im Grunde völlig harmlos?

Virus
Genre
3D-Action
Hersteller
Telstar
Erscheinung geplant
Herbst '97
Bilder auf

VIRUS VS. ANTI-VIRUS

Hier eine Übersicht über die unterschiedlichen Vehikel-Typen, wobei die obere Abbildung jeweils den Anti-Virus und die untere den korrespondierenden Virus darstellt.







KB-Transformer | **KB-Kollektor** | **Konvertierer** | **Kampfmaschine A** | **Kampfmaschine B**







POPULOUS
The Third Coming

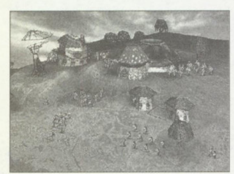


Neben Erdbeben und Stürmen warten viele neue Katastrophen auf Euch und Eure Gegner

Nach dem Weggang von Peter Molyneux muß Bullfrog nun beweisen, was es ohne seinen Vorzeige-Spieldesigner noch wert ist



Die 3D-Grafik ist stufenlos zoom- und rotierbar



Das eigene Reich beginnt langsam zu wachsen

Populous: The Third Coming
Genre **Strategie**
Hersteller **Bullfrog**
Erscheinung geplant **Winter '97**

Es ist schon fast eine Ironie des Schicksals, daß Bullfrogs erstes Spiel im Jahre Null nach Peter Molyneux ausgerechnet ein Neuaufguß jenes Klassikers sein soll, für den der legendäre Designer von „Dungeon Keeper" und „Magic Carpet" das Label einst aus der Taufe hob und Anfang der Neunziger Spielgeschichte schrieb. Die Rede ist natürlich von „Populous", dem Urvater der sogenannten „God"-Sims und einem der allerersten Echtzeit-Strategiespiele überhaupt. In „Populous" übernahm der Spieler einst die Rolle eines Gottes, der mehr als 500 verschiedene Welten erobern mußte, indem er die Einwohner dazu brachte, ihm zu folgen und die bösen Nachbarvölker zu vernichten. Durch das Einebnen hügeliger Landschaften und der Schaffung adäquater Umweltbedingungen galt es, das eigene Volk zu hegen und zu mehren, denn viele Anhänger bedeutete viel Mana – die unverzichtbare Energiequelle für jeden echten Gott.

Für „The Third Coming" will man bei Bullfrog nun zu seinen Wurzeln zurückzukehren und State-Of-The-Art-Technik mit durchdachtem Gameplay verbinden. Der dritte Teil soll kein einfaches Sequel, sondern eine Art Neubeginn werden, weshalb die 3D-Engine, die stufenlos zoom- und rotierbar ist, auch nicht von „Magic Carpet" übernommen, sondern völlig neu programmiert wurde.

Neben jeder Menge neuer Katastrophen, Zaubersprüchen und Charakteren verspricht Bullfrog außerdem eine ganze Reihe technischer Leckerbissen, darunter Licht- und Schatteneffektberechnung in Echtzeit, VGA und SVGA-Grafik mit einer Auflösung von bis zu 1280x1024 Bildpunkten sowie einen Multiplayer-Modus für Netzwerk und Internet. Bleibt zu hoffen, daß sich der für Winter '97 geplante Release-Termin nicht wieder um den „Dungeon Keeper"-Faktor von zwei Jahren verschiebt... *rca*

POPULOUS-OLYMP

Hier eine kleine Auswahl der neuen Wesen, die in „The Third Coming" erzeugt und auf die bösen Nachbarstämme losgelassen werden können.

Angels of Death
Magische Kreaturen, deren bloße Erscheinung die Gegner in Angst und Schrecken versetzen kann.



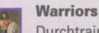
Braves
Eine Standardeinheit, die aus gewöhnlichen Eingeborenen rekrutiert wird.



Preachers
Bringt die breite Bevölkerung dazu, Euch mit größerer Hingabe zu folgen und anzubeten.



The Shaman
Durch sie könnt Ihr Eure Zaubersprüche anwenden.



Warriors
Durchtrainierte Soldaten, die sehr effektiv im Kampf und bei der Zerstörung sind.



Super Warriors
Statt einfacher Schwerter setzen diese Krieger Magie ein.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Dungeon Keeper
Deutsche Version DM 76,99

CD-ROM

Titel		Preis
4-4-2 Fußball	DV	x59,99
3D Ultra Minigolf	**DA**	**49,99**
688 Hunter Killer	**DV**	**76,99**
Adidas Power Soccer	DA	72,99
Adventure of Lomax	**DA**	**59,99**
Agent Amstrong	DV	x72,99
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	DV	84,99
Amber u. Lösung	DV	47,99
Amored Fist 2	DV	x84,99
Anstoss 2	DV	x74,99
Ark of Time	DV	69,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99
Atlantis	**DV**	**76,99**
Atomic Bombermann	**DA**	**59,99**

CD-ROM

Titel		Preis
G-Nome	DV	69,99
Gex	DA	64,99
Gut`s "N" Garters	DV	x69,99
Harvest of Souls	**DV**	**69,99**
Hattrick Wins	DV	x69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
HeliCops	**DA**	**49,99**
Heroes o.M & Magic 2	**DV**	**74,99**
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	DV	19,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Killer	DV	x76,99
Hyperblade	DV	79,99
IM 1 A2 Abrams	DV	79,99
Imperium Galactica	DV	79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Banzai Bugs	**DV**	**57,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Sport	DA	x49,99
Bazooka Sue	DV	79,99
Biing Edition	DV	44,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Carmageddon	**DV**	**69,99**
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	**DV**	**76,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
Comm. & Conq. 2 Data	DV	29,99
Conquest Earth	DV	x84,99
Creatures Mission-CD	**DV**	**24,99**
D-Info 97	**DV**	**39,99**
Darklight Conflict	DV	76,99
Daytona USA	DV	69,99
Damonworld	**DV**	**x72,99**
Delirium	DA	x74,99
Der Industriegigant	**DV**	**69,99**
Descent t. Undermount.	DV	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	DA	69,99
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Siedler 2 - Ubersiedler	**DV**	**24,99**
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dragon Dice	DV	x74,99
Dragonheart	DV	x69,99
Dschungelflipper	**DA**	**39,99**
Dugeon Keeper	**DV**	**76,99**
Earth 2140	DV	34,99
Ecstatica 2	DV	x79,99
Elisabeth 1	DV	69,99
Evidence	**DV**	**79,99**
Exhumed	DA	74,99
Extreme Assault	**DV**	**69,99**
F1 Manager	DV	69,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	DV	84,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	59,99
Fifa Soccer Manager	**DV**	**69,99**
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	74,99
Floyd	DV	x79,99

Titel		Preis
Independence Day	DV	57,99
Interstate 76	**DV**	**69,99**
Iron & Blood	DV	x74,99
Isnogud	DA	49,99
Jack Nicklas 4 Golf	**DA**	**76,99**
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,99**
James Bond Collection	DV	59,99
Jedi Knight	EV	x79,99
KKND	DV	59,99
Kais Photo SOAP	**DV**	**89,99**
Koala Lumpur	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Lands of Lore 2	DV	x89,99
Last Express	**DV**	**76,99**
LInks LS	DA	89,99
LInks LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks LS Course Coll.2	DA	54,99
LInks LS Course Coll.3	DA	54,99
Little Big Adventure 2	DV	i.V.
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
Lost Vikings 2	**DV**	**67,99**
Magic-Zusammenk.	**DV**	**74,99**
Marble Drop	DV	39,99
Mass Destruction	**DA**	**59,99**
Master of Orion II	DV	79,99
M.A.X.	**DV**	**44,99**
M.D.K.	DV	74,99
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Mega Pack 7	DA	84,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
Need for Speed 2	DV	76,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 97	DV	59,99
Outlaw	DA	74,99
Pandemonium	**DA**	**69,99**
Pandora Akte	DV	74,99
Panzer Dragoon	DV	69,99
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	**DV**	**76,99**
Phantasmagoria 2	DV	x77,99
Pinball 97	DA	54,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Power Chess	**DV**	**89,99**
Print Artist 4.0	**DV**	**39,99**
Privateer 2/Darkening	DV	54,99

Händleranfragen erwünscht!

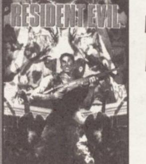
Titel		Preis
Flying Corps	DV	79,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	82,99
Formula Cart	**DA**	**72,99**
Formula One Gr. Prix 2	DV	79,99
Gr. Schlachten d. Welt:	DV	84,99
Amerika 1861-1865		
Schlacht u. Gettysburg		
Schlacht u. Waterloo		
Schlacht i. d. Ardenen		

Titel		Preis
Pro Pinball-Timeshock	**DA**	**69,99**
Puzzle Bobble	**DA**	**39,99**
Rallay Racing 97	DV	69,99
Rallay Racing 97 Data	DA	29,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	i.V.
Resident Evil	**DV**	**72,99**
Risiko	DV	74,99

Unsere Hit`s!

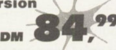


Creatures + Martini Racing + Gravis Game Pad!
zusammen nur DM 39,99
Deutsche Versionen



RESIDENT EVIL
Deutsche Version
DM 72,99





Conquest Earth
Deutsche Version
DM 84,99



Fifa Soccer Manager
Deutsche Version
DM 69,99

Titel		Preis
Saga of Aces	DA	49,99
Scarab / Win95	DA	69,99
Sentient	DA	x72,99
Sega Rallye	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	DV	76,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim City 2000 Collection	DV	84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV	84,99
Sim Copter	DV	74,99
Sim Golf	DV	72,99
Sim Park	DV	59,99
Slam`n Jam	**DA**	**49,99**
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Speedster	**DA**	**64,99**
SSN Tom Clancy	DA	49,99
Stadt d. verl. Kinder	DV	72,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Borg	EV	49,99
Star Trek Generation	**DV**	**74,99**
Steel Panther 2	DV	69,99
Terradice	**DV**	**74,99**
Test Drive: Off Road	DA	54,99
T.P. Alley Bowling	DA	76,99
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
The Intruder	**DV**	**49,99**

Titel		Preis
Tie Fighter	DV	49,99
Time Laps	DV	69,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	DV	64,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV**	**67,99**
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vermeer	DV	59,99
Warcraft 2+Data/Edit.	DV	79,99
WET-S. Empire	**DV**	**74,99**
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	DV	i. V.
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99
Yathzee	DV	39,99
Zombieville	DA	x72,99
Zorck Nemesis Edition	**DV**	**79,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
7th Guest	DA	19,99
A-Train	DA	19,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Alien Trilogy	DV	39,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Ancient Empires	DV	34,99
Armored Fist	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Bad Mojo	DV	24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Blue Byte Collection:	DV	39,99
- Siedler 1		
- History Line 14-18		
- Battle Team 2		
Bootsoccer	DA	24,99
Buried in Time	**DV**	**24,99**
Carrier Strike Force	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Der Patrizier	DV	34,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Destruction Derby	DA	24,99
Discworld	DV	24,99
Down i. t. Dumps	DV	39,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Ecstatica	DA	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV	29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flashback	**DV**	**24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**39,99**
Gene Maschine	DV	19,99
Gene Wars	DV	39,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Hansed. Expedition	DV	34,99
Hugo 3	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.A.X.	**DV**	**44,99**
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mephisto Schach 2.0	DV	24,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	29,99
Necrodome	DV	29,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Psycho Pinball	DA	29,99
Puppen, Perlen und...	DV	19,99
Ran Soccer	DV	29,99
Rayman	DV	34,99
Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Riddle of Master LU	**DV**	**24,99**
Schleichfahrt	**DV**	**39,99**
Sensible World o.Soccer	DA	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shattered Steel	DA	34,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Sim Ant	DA	19,99
Sim City Enhanced	DV	19,99
Sim Earth	DA	19,99
Sim Farm	DA	19,99
Sim Life	DA	19,99
Sim Tower	DV	39,99
Sim Town	DV	39,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DA	39,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	**DV**	**24,99**
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
TFX 2000	DV	39,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Top Gun: Fire at Will	DV	24,99
Transp. Tycoon deluxe	DV	24,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Ultima 8	**DV**	**29,99**
Urban Runner	DV	34,99
Virtua Pool	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**49,99**
Warhammer	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	349,99
Matrox Mystique 4MB	299,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

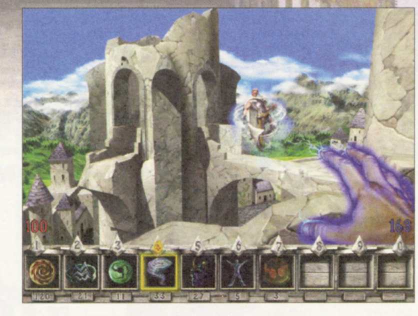
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!





THE WHEEL OF TIME

„Das Rad der Zeit dreht sich, und die Zeitalter kommen und gehen und hinterlassen Erinnerungen, die zu Legenden werden."



Mit Hilfe der Einen Macht dürft Ihr sogar Baalsfeuer nach Euren Gegnern schleudern

LESEFUTTER

Im Heyne-Verlag sind mittlerweile 13 Bücher aus dem Zyklus „Das Rad der Zeit" erschienen, weitere Romane befinden sich in Vorbereitung. Daß im Englischen erst sieben Bände veröffentlicht wurden, liegt an der hiesigen Verkaufsstrategie, einen Originalroman in Deutschland in zwei bis drei Bände aufzuteilen.

Wem diese Worte bekannt vorkommen, der hat sicherlich schon von der **„Das Rad der Zeit"-Romanreihe** des amerikanischen Bestsellerautoren Robert Jordan gehört, die in den USA bereits als die erfolgreichste Fantasy-Serie der 90er Jahre gehandelt wird.

Legend Entertainment, die bereits so namhafte Printpublikationen wie „Shannara" oder jüngst „Callahan's Crosstime Saloon" zu Computerspielen verwurstet haben, hat sich bereits vor einigen Monaten die Exklusiv-Rechte an der „The Wheel of Time"-Reihe, wie die Serie im englischen Original heißt, gesichert und plant mit der Umsetzung erstmals spielerisches Neuland zu betreten. Statt wie bislang mit Standbildgrafiken und einem text- und dialoglastigen Spielsystem, das noch aus der Zeit der „Spellcasting"-Adventures stammt, eher Abenteuer-Puristen anzusprechen, hat man sich diesmal bei Legend zu einem Deal mit Epic Megagames durchgerungen und die mit etlichen Vorschußlorbeeren bedachte „Unreal"-3D-Engine lizensiert.

In „The Wheel of Time" darf der Spieler zwischen insgesamt vier verschiedenen Rollen wählen, wobei jeder Charakter den Führer einer bestimmten Machtgruppe verkörpert. So könnt Ihr beispielsweise den Amyrlin Sitz übernehmen, und als Anführerin der Aes Sedai die weibliche Hälfte der Wahren Quelle benutzen. Wollt Ihr hingegen auf Zauberei verzichten, steht Euch der Befehlshaber der Kinder des Lichts zur Verfügung, eine Gruppe religiöser Fanatiker, die den abwertenden Beinamen Weißmäntel tragen. Aber auch die Verlorenen, Anhänger des Dunklen Königs oder der Verfluchte, ein einsamer Wanderer aus den verfallenen Ruinen Shadar Logoths, können auf Wunsch gesteuert werden. Zeitlich ist das Geschehen vor dem ersten Buch „The Eye of the World" angesiedelt, so daß man mit großer Wahrscheinlichkeit weder auf den Wiedergeborenen Drachen Rand al'Thor noch auf seine Freunde Perrin und Mat stoßen wird. Dafür fanden fast alle wichtigen Orte aus Jordans riesigem Fantasy-Universum ihren Eingang ins Spiel, darunter Tar Valon, die Große Fäule und der Stein von Tear. Dank der „Unreal"-3D-Engine verspricht Legend ein Rollenspiel mit nie gekannter Spieltiefe, gepaart mit strategischen Elementen und Actionteilen. Außerdem soll das RPG speziell für Multiplayer ausgelegt sein und im Netzwerk oder Internet über interessante Zusatz-Features verfügen. Rollenspiel-Fans dürfen also mit Recht gespannt sein...

rca



Dank aufwendiger Texturen wirken die Polygoncharaktere sehr detailliert



In den düsteren Verliesen trifft man auf Trollocs und andere Finsterlinge

The Wheel of Time

Genre
Rollenspiel

Hersteller
Legend Entertainment

Erscheinung geplant
Frühjahr '98

Bilder auf

HEISSE ZEITEN!

PC-Games

PC-Games	CD
688i Hunter Killer (dt., Win95) *	79,99
Atlantis (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3.0 (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.)*	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	**79,99**
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Earth 2140 (dt.)	39,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Formel 1	89,99
Formula Karts *	69,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate '76	69,99
Jack Nicklaus 4 (Win95) *	79,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	89,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Little Big Adventure 2 (dt.) *	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.) *	89,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
MDK Special Edition (dt.) AKTION!	**59,99**
Monster Trucks *	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Outlaws	79,99
Pandemonium	79,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Redneck Rampage (dt.)	69,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.)	79,99
Star Trek: Generations (dt.)	79,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
UEFA Champions League 96/97 AKTION!	**55,00**
Vermeer (dt.)	59,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Zork Special Edition (dt.) *	89,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Ancient Empires (dt.)	29,99
Aces of the Deep (dt.) *	19,99
Bleifuss 1 *	29,99
Civilization 2 (dt.)	**49,99**
Civilization 2 Scenarios (dt.)	**29,99**
Civil War General (dt.)	39,99
Conqueror AD (dt.)	29,99
Conquest Deluxe (dt.)	35,99
Creatures (dt.)	39,99
Creatures Genepool Zusatzdisk (dt.)	19,99
Crusader No Regret (dt.)	**29,99**
Cyberia 2 (dt.)	29,99
Cyberstorm (dt.) *	29,99
Cyberwar (dt.)	19,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Gene Machine (dt.) *	19,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
M.A.X. (dt.)	49,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	39,99
North & South	9,95
Racing Pack: *Indycar Racing 2, Nascar Racing 1 incl. Track Pack*	39,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Shattered Steel (dt.)	29,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Temptation: *Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, Indycar Racing* komplett nur	**19,99**
Tie Fighter (dt.)	49,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
WarCraft 2 (dt.) *	49,99
Worms (dt.)	29,99

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie unseren kostenlosen 100-seitigen Versandkatalog an!

Fast geschenkt!

Aufschwung Ost
Fade to Black
Flight Commander 2
Hokum KA 50
Magic of Endoria
Nectaris
NHL Hockey 95
Riddle of Master Lu
Thunderhawk 2

jeweils für PC

je 9,99

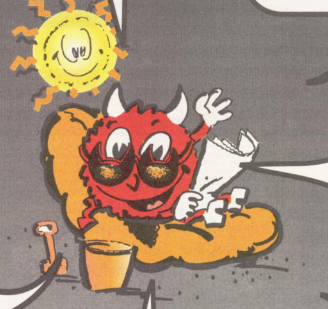
Unser Tip des Monats:

Dungeon Keeper

Was lange währt, wird endlich böse!
Bullfrog's Echtzeit-Strategie-Rollenspiel kann mit wirklich neuen und perfekt umgesetzten Spielideen aufwarten. Lassen auch Sie sich von dem Bösen in seinen Bann ziehen – es wird Sie so schnell nicht mehr vom Bildschirm loslassen!

dt., CD-ROM *

79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Shannara
dt., CD-ROM
29,99

"Z"
dt., CD-ROM
29,99

Shell Shock
dt., CD-ROM
15,99

Dungeon Master 2
dt., CD-ROM
15,99

Blood
dt., CD-ROM *
79,99

Pro Pinball: Timeshock
dt., CD-ROM *
79,99

Ecstatica 2
dt., CD-ROM *
79,99

Conquest Earth

Fotorealistische Grafik und neuartige Cinematic-Video-Sequenzen schaffen echte Kinoatmosphäre in diesem neuen 3D-Echtzeit-Strategie-Action-Hammer mit Acht-Spieler-Netzwerk-Option.

dt., CD-ROM * 79,99

007

Die ultimative James Bond Kollektion mit Filmszenen, Fotos, Infos uvm.aus allen Bond-Filmen auf 2 CD's (dt.)! Action-Entertainment der Extraklasse!

69,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:

NEU! Ab 1.8.97














Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Berlin – Steglitz** Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Bremen** Hanseat.hof 9-Llodyhof Tel.: (0421) 16 80 80	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
(030) 794 72 111

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Die USA im Blickfeld der Statistik

Die Welt am Draht: Cryos neue Welten-simulation

3rd MILLENIUM



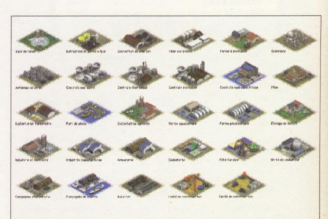
Hier ist die isometrische Ansicht zu sehen



Ohne Zahlen geht hier nichts mehr

In knapp zweieinhalb Jahren ist es soweit: am 1. Januar 2000 beginnt das dritte Jahrtausend. Ein markantes Datum, das nicht nur die weltweite Computergemeinschaft in Aufruhr versetzt (immerhin können viele Rechneruhren mit dem Datum nichts anfangen), sondern auch Weltuntergangspropheten auf den Plan ruft. Ob und wie die Erde in den nächsten Jahrhunderten aussieht und wie sich unsere Gesellschaft und unser Planet entwickelt, wissen wir heute noch nicht. Jetzt können wir – zumindest spielerisch – die Geschicke der Welt in die eigenen Hände nehmen. Denn die Programmierer und Designer des französischen Edelteams „Cryo“ nehmen die Zeitwende zum Anlaß, um schon heuer eine neue Simulation zu präsentieren: „3rd Millenium“. Als Weltenlenker habt Ihr 500 Jahre Spielzeit zur Verfügung, um unseren Planeten in ein goldenes Zeitalter des wirtschaftlichen Aufschwunges und des Frieden zu führen. Per Mausklick überwacht Ihr die einzelnen Kontinente und Länder der Welt, achtet auf wirtschaftliche Zusammenhänge, kontrolliert Wetterbedingungen, kümmert Euch um Umweltproblematiken, unterstützt den Aufbau von Industrien und seid für wissenschaftliche Weiterentwicklungen verantwortlich. Das Spielfeld ist die komplette Erde, per Statistiken und einer virtuellen Datenbank sollt Ihr im Gewimmel der Informationen den Überblick behalten. Neben Übersichtskarten gibt es auch vergrößerte Ansichten des zu überwachenden Landstriches. Neben einer globalen Ansicht soll es Karten für die einzelnen Länder und wiederum für einzelne Ausschnitte geben. In dieser Kartenstufe wird das aktuelle Gelände in einer isometrischen Perspektive gezeigt, auf der Ihr via Maus z.B. einzelne Gebäudetypen plazieren und kontrollieren sollt. Da gibt es viel zu tun: Denn um so detailliert wie möglich zu sein, teilten die Macher des Spiels die Welt in rund 256 000 (!) einzelne Parzellen auf. Das Programm basiert übrigens auf aktuellen Daten über die verschiedensten „realen“ Faktoren wie beispielsweise Population, Wirtschaftspower, natürlichen Ressourcen und wissenschaftlicher Stärke. Ob Cryo beim finalen Statistikschlag auch die Spielbarkeit nicht vergessen hat, bleibt abzuwarten – die ersten Bilder machen jedenfalls einen vielversprechenden Eindruck. *mh*

3d Millenium
Genre
Simulation
Hersteller
Cryo
Erscheinung geplant
September '97



Eine kleine Auswahl der verschiedenen Gebäudetypen, die es in dem neuen Cryo-Spiel zu verwalten gibt



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADMIRAL SEA BATTLES	DA	85,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	KD	69,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD	49,90
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALEXANDER DER GROSSE*	KD	79,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	KD	45,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ANSTOSS 2*	KD	75,90
ARK OF TIME*	KD	69,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	KD	49,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN*	DA	69,90
AWARD WINNERS 3	KD	49,90
BANZAI BUGS	KD	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	45,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT	DA	69,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD	E	69,90
BRITISH OPEN CH. GOLF	E	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	KD	49,90
CARMAGEDDON*	KD	69,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	KD	89,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE	KD	39,90
INCL. CREATURES + MARTINI RACING		
CREATURES GEN POOL DATA CD	KD	29,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN*	KD	69,90
DARK REIGN*	DA	75,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD*	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION*	KD	75,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON DICE (AD&D)*	DA	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	KD	75,90
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EVIDENCE*	DA	69,90
EXHUMED	DA	75,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
EXTREME VELOCITY COMPILATION	KD	99,90
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	DA	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	KD	75,90
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FIRO & KLAWD	DA	65,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	KD	75,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	DA	399,90
FORMULA CART*	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	259,90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	299,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
FX FIGHTER	DA	24,90
G-NOME	KD	65,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	49,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELICOPS*	DA	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	DA	59,90
HEXEN 2	DA	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	29,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 3	KD	39,90
HUGO 4	KD	69,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iF22 ASF*	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER	KD	89,90
IMPERIUM GALACTICA	DA	75,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	KD	75,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INTERSTATE 76	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	39,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	E	89,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KOALA LUMPUR	KD	59,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	KD	89,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2*	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	45,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MDK	KD	65,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	KD	79,90
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General,	KD	59,90
Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer		
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MIND GRIND	KD	35,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL 97	KD	59,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
OUTLAWS (updatefähig)	DA	79,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	24,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
PYST	KD	19,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RED BARON 2*	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM*	KD	75,90
RETURN FIRE	DA	29,90
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	KD	69,90
SECRETS OF THE LUXOR	KD	44,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SENTIENT	E	69,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHADOW WARRIOR*	E	69,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION MIT METALLBOX)	KD	39,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	KD	119,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER (NBG)	KD	24,90
SILENT HUNTER INCL. PATROL CD	KD	59,90
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	59,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM'N'JAM	DA	59,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
SPEEDSTER	DA	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	69,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR TREK: VOYAGER	E	39,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT,	KD	59,90
X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER		
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
SYNDICATE WARS	KD	35,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TERRACIDE*	DA	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
TEST DRIVE OFFROAD*	DA	79,90
T.F.X. EF 2000	KD	49,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE LAST EXPRESS	KD	69,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TIGER SHARK / WIN 95*	DA	69,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	KD	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRASH IT!	DA	69,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	29,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 2	DA	9,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	KD	29,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-COM: APOCALYPSE*	DA	75,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
UND LOGITECH PILOT MAUS		
ZORK SPECIAL EDITION	KD	79,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	DA	389,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	DA	399,00
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER 100	DA	79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	349,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: ______________________

STRASSE: ______________________

PLZ/ORT: ______________________

Power Play

F1 RACING Simulation

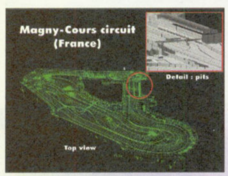
Nach der futuristischen Raserei „POD" nimmt sich UBI Soft nun der Formel 1 an



Auch hier gehört der Stadtkurs von Monaco zu den schwierigsten



Eine Rennstrecke als Foto...



...und als Wireframe-Modell

F1 Racing Simulation
Genre
Rennsimulation
Hersteller
UBI Soft
Erscheinung geplant
Oktober '97

Wer Rennspiele am PC liebt, hatte bis jetzt nur die Wahl zwischen akuraten Simulationen wie „Grand Prix 2" von MicroProse, die jedoch hinsichtlich ihrer Optik Spielen wie „Formel 1" hinterherstehen. Dafür legt die Psygnosis-Raserei weniger Wert auf Realismus und hat trotz großkalibriger CPUs und 3D-Kartenunterstützung klar erkennbare Performance-Probleme („Aufpoppen" von Objekten, Ruckeln). Das soll nun anders werden, wie uns die zuständige Projektmanagerin Peggy Desplats bei einem kleinen Plausch in der Firmenzentrale in Paris mitteilte. Zu diesem Zweck hat UBI Soft die FIA-Lizenz für die Saison '96 erworben, die alle 22 Rennwagen samt deren Piloten und die 16 F1-Strecken beinhaltet. Außerdem wurde eng mit – wer käme auch sonst in Betracht – dem Renault-Benetton-Team zusammengearbeitet, wobei deren leitender Ingenieur Christian Blum bei der Entwicklung einen beratenden Einfluß ausübte.

Wie bei Simulationen üblich, gibt es einen Quickstart-Modus, in dem Ihr Euch sofort in den Formel-1-Zirkus stürzen könnt. Ansonsten sorgen mehr als 30 Optionen für Vielfalt und die Möglichkeit zum Feintunen. Ihr werdet also an den Getriebeeinstellungen oder den Bremsen herumschrauben dürfen, zudem läßt sich einstellen, ob während des Rennens Versager in der Elektronik oder im Bordfunk auftauchen.

So könnt Ihr eine komplette Karriere als Fahrer eines F1-Boliden durchlaufen, wobei Ihr Eure eigenen Leistungen im bekannten „Ghost"-Rennen zu überbieten versuchen dürft. Um all dies passend zu gestalten, arbeitete eine 40-köpfige Mannschaft ein Jahr lang an dem Programm, das die „POD"-Grafikengine verwendet. Ihr dürft also mit HiColor bei 640 x 480 Pixeln rechnen – allerdings nur, wenn Ihr eine Beschleunigerkarte Euer eigen nennt. Indes war schon die uns gezeigte Vorab-Version etwa genauso schnell wie „Formel 1", und das trotz voller Grafikdetails – sämtliche Gebäude und Tribünen „poppten" nicht auf, sondern waren die ganze Zeit über zu sehen. „Wir arbeiten noch an der Geschwindigkeit. Das fertige Endprodukt ist in jedem Fall deutlich schneller", versicherte Peggy uns. Per Netzwerk können übrigens bis zu acht Fahrer an den Rennen teilnehmen, die wohl noch bis Anfang Oktober auf sich warten lassen. *mash*



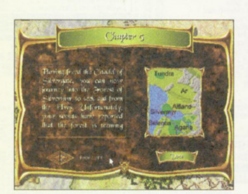
Bei vollem Realismus ist das richtige Erwischen dieser Haarnadelkurve gar nicht so problemlos

WARLORDS 3
Reign of Heroes

Der offizielle dritte Teil soll mit feiner AI und brillantem Multiplayer-Modus glänzen

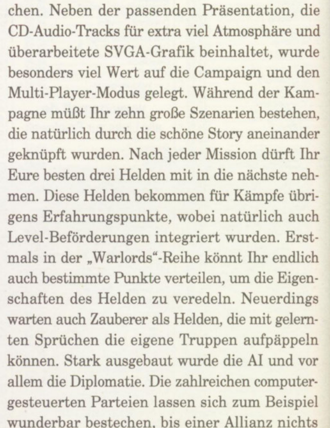


In einigen Missionen gibt es eine Art „Fog of War", der besonders aufklärende Einheiten erfordert



Im Missionsbriefing gibts neben dem Auftrag auch strategische Tips

Die Fantasy-Welt Etheria steht mal wieder kurz vor dem Kollaps. Die Todesfürsten Lord Bane und Lord Sartek gedenken, das Land gänzlich an sich zu reißen und friedliebende Menschen, Zwerge und Elfen zu versklaven. Doch mit dem kleinen Ritter, in dessen Rolle Ihr steckt, haben sie nicht gerechnet, denn Ihr allein werdet – wie schon in den zwei vorangegangenen „Warlords"-Spielen – mal wieder die Horden der Finsternis zerschlagen und dauernden Frieden über Etheria bringen. Wie es sich für ein Strategiespiel anno 1997 gehört, hat Designer Steve Fawkner von SSG dem Spiel zu all jenen Bestandteilen verholfen, die möglichst viel Erfolg verspre-



Der Advisor kann vor jedem Kampf zu Rate gezogen werden

chen. Neben der passenden Präsentation, die CD-Audio-Tracks für extra viel Atmosphäre und überarbeitete SVGA-Grafik beinhaltet, wurde besonders viel Wert auf die Campaign und den Multi-Player-Modus gelegt. Während der Kampagne müßt Ihr zehn große Szenarien bestehen, die natürlich durch die schöne Story aneinander geknüpft wurden. Nach jeder Mission dürft Ihr Eure besten drei Helden mit in die nächste nehmen. Diese Helden bekommen für Kämpfe übrigens Erfahrungspunkte, wobei natürlich auch Level-Beförderungen integriert wurden. Erstmals in der „Warlords"-Reihe könnt Ihr endlich auch bestimmte Punkte verteilen, um die Eigenschaften des Helden zu veredeln. Neuerdings warten auch Zauberer als Helden, die mit gelernten Sprüchen die eigene Truppen aufpäppeln können. Stark ausgebaut wurde die AI und vor allem die Diplomatie. Die zahlreichen computergesteuerten Parteien lassen sich zum Beispiel wunderbar bestechen, bis einer Allianz nichts mehr im Wege steht, aber auch sehr leicht vergrämen. Ansonsten hat sich spielerisch relativ



Der Kampfbildschirm ist immer noch sehr simpel, nicht interaktiv und eigentlich überflüssig



Habt Ihr eine Stadt erobert, wird sie eingenommen, geplündert oder gebrandschatzt



POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

rf
n-
lt

n

Bless"-Schreine neben der Burg). kämpfen besser.

Truppen am besten des Zuges hat man die Hand nehmen

wurden (meist das Kontrollieren bestimmter Städte) oder alle Gegner vernichtet sind.

Wie es die Zeichen der Zeit vorsehen, verfügt „Warlords 3" dieses Mal auch über einen Echtzeit-Modus, der allerdings nur im Mehrspieler-Modus aktiviert wird. Hier wird, ähnlich wie in Interplays „M.A.X.", zwar immer noch zugweise gespielt, allerdings sind alle Spieler gleichzeitig am Zug. Dieser Modus eröffnet natürlich ganz neue taktische Möglichkeiten. So bleibt immer

zu können, allerdings kann der nachfolgenden Reaktion des Gegners nichts mehr entgegengesetzt werden. Andersherum hat man am Ende des Zuges den Vorteil, daß der Gegner seine gezogenen Armeen nicht mehr benutzen kann. Wer die auch Internet-taugliche Multiplayer-Funktion ausprobieren will, muß sich allerdings bis August gedulden – einen allgemeinen Eindruck vermittelt bis dahin die recht schöne Demo auf der beiliegenden CD-ROM. *kn*

WAS IST NEU?

Kurz notiert: Innovationen und Neuigkeiten in „Warlords 3" im Vergleich zu den Vorgängern.

◆ Neue Grafik: Alle Charaktere sind vollständig animiert und farbenreicher. Die Menüs wurden optisch verbessert.

◆ Neue AI: Der Computergegner spielt sehr gut, verhält sich strategisch und diplomatisch den Umständen entsprechend gut. Die Computerspieler schließen untereinander Allianzen und unterstützen sich auch dementsprechend.

◆ Neue Power-Up-Einheiten und magische Gegenstände. Helden übertragen bis zu sechs verschiedene Bonus-Punkte auf die ihnen folgende Armee.

◆ Jede Seite besitzt neben acht regulären Einheitentypen drei verschiedene Söldner-Arten und vier Helden-Klassen.

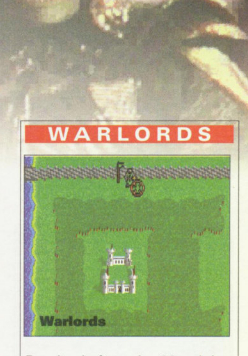
◆ Die Helden bekommen für Kämpfe Erfahrung. Aufgrund dieser Erfahrungspunkte klettern sie Rollenspiel-like die Level-Leiter empor. Je nach Heldenklasse können die Attribute bei jeder Beförderung verbessert werden. Magier und Paladine können Zaubersprüche lernen, die sich meist ebenfalls auf die Attribute der zugehörigen Armee beschränken (Fliegen, Heldentum, Speed, etc.).

◆ Der neue Multiplayer-Modus erlaubt, wie in Interplays „M.A.X.", das gleichzeitige ziehen der Einheiten aller Spieler.

◆ Neue CD-Audio-Tracks sollen für mehr Atmosphäre sorgen.

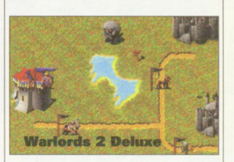
◆ Cutscenes während der Missionen und nach jeder Mission sollen die Story noch besser verständlich machen.

WARLORDS



Warlords

Bereits Anfang der 90er Jahre nahm die „Warlords"-Reihe ihren Anfang. 1991 erschien das optisch recht einfache „Warlords", das die grundsätzliche Spielidee für sämtliche Nachfolger lieferte. Ende 1993 kam das Brüderchen zur Welt. „Warlords 2" besaß wesentlich mehr Spielelemente und bessere Grafik, war allerdings nach wie vor ein typisches „Warlords". Danach war es für drei Jahre äußerst ruhig, bis 1996 „Warlords 2 Deluxe", eine grafisch und spielerisch wiederum aufgepeppte Variante veröffentlicht wurde. Ein Szenario-Editor erschien kurz darauf.



Warlords 2 Deluxe

Warlords 3: Reign of Heroes
Genre
Strategie
Hersteller
SSG/Broderbund
Erscheinung geplant
August '97

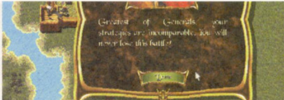
Demo auf

WAR
Reig

Der offizielle dritte Teil soll mit feiner AI und brillantem Multiplayer-Modus glänzen

Im Missionsbriefing gibts neben dem Auftrag auch strategische Tips

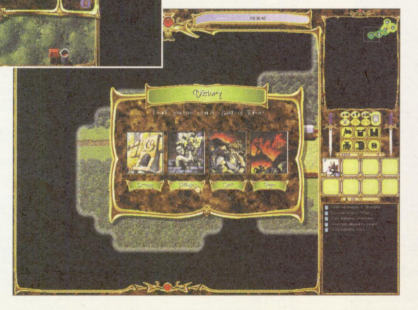
Die Fantasy-We kurz vor dem Kollaps. Die Todesfürsten Lord Bane und Lord Sartek gedenken, das Land gänzlich an sich zu reißen und friedliebende Menschen, Zwerge und Elfen zu versklaven. Doch mit dem kleinen Ritter, in dessen Rolle Ihr steckt, haben sie nicht gerechnet, denn Ihr allein werdet – wie schon in den zwei vorangegangenen „Warlords"-Spielen – mal wieder die Horden der Finsternis zerschlagen und dauernden Frieden über Etheria bringen. Wie es sich für ein Strategiespiel anno 1997 gehört, hat Designer Steve Fawkner von SSG dem Spiel zu all jenen Bestandteilen verholfen, die möglichst viel Erfolg verspre-



Der Advisor kann vor jedem Kampf zu Rate gezogen werden

chen. Neben der passenden Präsentation, die CD-Audio-Tracks für extra viel Atmosphäre und überarbeitete SVGA-Grafik beinhaltet, wurde besonders viel Wert auf die Campaign und den Multi-Player-Modus gelegt. Während der Kampagne müßt Ihr zehn große Szenarien bestehen, die natürlich durch die schöne Story aneinander geknüpft wurden. Nach jeder Mission dürft Ihr Eure besten drei Helden mit in die nächste nehmen. Diese Helden bekommen für Kämpfe übrigens Erfahrungspunkte, wobei natürlich auch Level-Beförderungen integriert wurden. Erstmals in der „Warlords"-Reihe könnt Ihr endlich auch bestimmte Punkte verteilen, um die Eigenschaften des Helden zu veredeln. Neuerdings warten auch Zauberer als Helden, die mit gelernten Sprüchen die eigene Truppen aufpäppeln können. Stark ausgebaut wurde die AI und vor allem die Diplomatie. Die zahlreichen computergesteuerten Parteien lassen sich zum Beispiel wunderbar bestechen, bis einer Allianz nichts mehr im Wege steht, aber auch sehr leicht vergrämen. Ansonsten hat sich spielerisch relativ

Der Kampfbildschirm ist immer noch sehr simpel, nicht interaktiv und eigentlich überflüssig



Habt Ihr eine Stadt erobert, wird sie eingenommen, geplündert oder gebrandschatzt



In jeder Stadt darf die zu produzierende Einheit gewählt werden. Je nach Güte dauert deren Fertigstellung ein bis drei Züge.

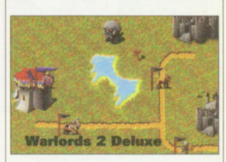
Einheiten können über „Bless"-Schreine gezogen werden (rechts neben der Burg). Die gesegneten Mannen kämpfen besser.

wenig getan. Wieder verschiebt Ihr Eure bis zu acht Einheiten starken Armeen über das Missionsgebiet, das wieder aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Im Zug-für-Zug-Modus nehmt Ihr feindliche Städte ein, um in diesen neue Armeen zu bauen, die selbstverständlich über grundsätzlich andere Eigenschaften verfügen. Neben normaler Infanterie warten auch Ritter, Golems und sogar Pegasi auf die Vereidigung. Verwunschene Stätten wie Tempel oder Höhlen können wieder von den Helden geplündert werden, wobei entweder magische Gegenstände oder eine Menge Gold gefunden wird. Gewonnen ist eine Mission immer dann, wenn die Ziele erfüllt wurden (meist das Kontrollieren bestimmter Städte) oder alle Gegner vernichtet sind.

Wie es die Zeichen der Zeit vorsehen, verfügt „Warlords 3" dieses Mal auch über einen Echtzeit-Modus, der allerdings nur im Mehrspieler-Modus aktiviert wird. Hier wird, ähnlich wie in Interplays „M.A.X.", zwar immer noch zugweise gespielt, allerdings sind alle Spieler gleichzeitig am Zug. Dieser Modus eröffnet natürlich ganz neue taktische Möglichkeiten. So bleibt immer die Frage, wann die eigenen Truppen am besten gezogen werden. Am Anfang des Zuges hat man zwar den Vorteil, das Heft in die Hand nehmen zu können, allerdings kann der nachfolgenden Reaktion des Gegners nichts mehr entgegengesetzt werden. Andersherum hat man am Ende des Zuges den Vorteil, daß der Gegner seine gezogenen Armeen nicht mehr benutzen kann. Wer die auch Internet-taugliche Multiplayer-Funktion ausprobieren will, muß sich allerdings bis August gedulden – einen allgemeinen Eindruck vermittelt bis dahin die recht schöne Demo auf der beiliegenden CD-ROM. *kn*

WARLORDS

Bereits Anfang der 90er Jahre nahm die „Warlords"-Reihe ihren Anfang. 1991 erschien das optisch recht einfache „Warlords", das die grundsätzliche Spielidee für sämtliche Nachfolger lieferte. Ende 1993 kam das Brüderchen zur Welt. „Warlords 2" besaß wesentlich mehr Spielelemente und bessere Grafik, war allerdings nach wie vor ein typisches „Warlords". Danach war es für drei Jahre äußerst ruhig, bis 1996 „Warlords 2 Deluxe", eine grafisch und spielerisch wiederum aufgepeppte Variante veröffentlicht wurde. Ein Szenario-Editor erschien kurz darauf.



WAS IST NEU?

Kurz notiert: Innovationen und Neuigkeiten in „Warlords 3" im Vergleich zu den Vorgängern.

◆ Neue Grafik: Alle Charaktere sind vollständig animiert und farbenreicher. Die Menüs wurden optisch verbessert.

◆ Neue AI: Der Computergegner spielt sehr gut, verhält sich strategisch und diplomatisch den Umständen entsprechend gut. Die Computerspieler schließen untereinander Allianzen und unterstützen sich auch dementsprechend.

◆ Neue Power-Up-Einheiten und magische Gegenstände. Helden übertragen bis zu sechs verschiedene Bonus-Punkte auf die ihnen folgende Armee.

◆ Jede Seite besitzt neben acht regulären Einheitentypen drei verschiedene Söldner-Arten und vier Helden-Klassen.

◆ Die Helden bekommen für Kämpfe Erfahrung. Aufgrund dieser Erfahrungspunkte klettern sie Rollenspiel-like die Level-Leiter empor. Je nach Heldenklasse können die Attribute bei jeder Beförderung verbessert werden. Magier und Paladine können Zaubersprüche lernen, die sich meist ebenfalls auf die Attribute der zugehörigen Armee beschränken (Fliegen, Heldentum, Speed, etc.).

◆ Der neue Multiplayer-Modus erlaubt, wie in Interplays „M.A.X.", das gleichzeitige ziehen der Einheiten aller Spieler.

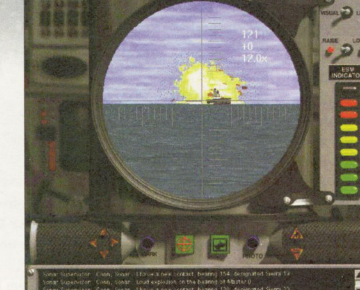
◆ Neue CD-Audio-Tracks sollen für mehr Atmosphäre sorgen.

◆ Cutscenes während der Missionen und nach jeder Mission sollen die Story noch besser verständlich machen.

Warlords 3: Reign of Heroes
Genre
Strategie
Hersteller
SSG/Broderbund
Erscheinung geplant
August '97
Demo auf

688 (I) Hunter/Killer

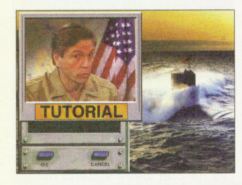
Jane's geht unter Wasser: In dieser Simulation taucht Ihr mit einem Atom-U-Boot ab



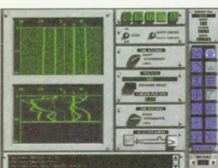
Dieses Schiff hatte leider das Pech, unserem U-Boot zu begegnen



Mit dem Editor erstellt Ihr eigene Missionen



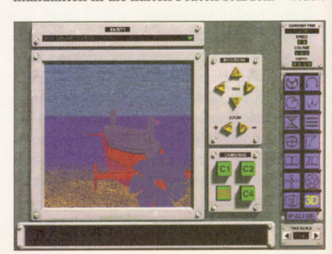
Kleine Videoschnipsel lockern die Missionen auf



Das Sonar ist eine große Hilfe – wenn man es interpretieren kann

Obwohl die „688"-Klasse schon in den Sechzigern konzipiert wurde und seit den späten Siebzigern in den Weltmeeren herumschwimmt, stellt sie immer noch das modernste Jagd-U-Boot der US Navy dar. Über ein solches „SSN" (Submarine Nuclear powered) in der verbesserten Variante übernehmt Ihr hier das Kommando im neuesten Streich von Jane's Combat Simulations. Deren Designer haben mit „A.T.F." und „AH64-D Longbow" bereits bewiesen, daß sie ihr Handwerk verstehen. „688" richtet sich vor allem an Hard-Core-Simulanten, die schon bei Sierras „Fast Attack" feuchte Augen bekommen haben. So sind alle wichtigen Stationen des Bootes vorhanden, an der Steuerkonsole dürft Ihr selbst die Tiefenruder bedienen, am BSY-1-Gerät eine Feuerleitlösung errechnen und mit den fünf (!) verschiedenen Sonargeräten Frequenzspektren interpretieren. Für diejenigen unter Euch, denen das zu kompliziert ist, gibt es die Möglichkeit, z.B. die Ortung oder die TMA (Target-Motion-Analysis) vom Rechner übernehmen zu lassen. Es werden sowohl Einzelmissionen als auch eine Kampagne implementiert, mit den Trainingsaufträgen erhaltet Ihr einen Einblick in die Führung eines solchen Schiffes. Dies geht sogar so weit, daß Ihr Euer Boot selbst ausrüsten müßt – von den Harpoon-Raketen bis hin zur Verpflegung. Weiterhin könnt Ihr auf den Ausbildungsstand der Crewmitglieder durch Training Einfluß nehmen. Aber auch bei der Terraingestaltung wurde auf Athenzität großer Wert gelegt, die Programmierer haben zum Beispiel für die Topographie von Satelliten ermittelte tatsächliche Daten benutzt. Die Einsatzgebiete umfassen die gesamte Erdkugel, denn mit dem Missionseditor lassen sich Aufgaben an jedem beliebigen Ort selbst generieren.

Damit es unter Wasser nicht allzu trocken wird, sorgt Eye-Candy in Form von kurzen Videos bei den Kampagnen und den Tutorialen sowie eine 3D-Darstellung des Geschehens für Abwechslung. Bei letzterer könnt Ihr aus vier Kameraeinstellungen wählen, die in allen drei Achsen dreh- und stufenlos zoombar sind. Sind Euch die Computergegner zu langweilig, dürft Ihr Euch per Netzwerk oder Internet mit bis zu acht Kommandanten in die kalten Fluten stürzen. *mash*



Eine der vier dreh- und zoombaren Kameraperspektiven

688 (I) Hunter/Killer
Genre
Simulation
Hersteller
Jane's Combat Simulations/EA
Erscheinung geplant
Juli '97

SUPPORT 8/97

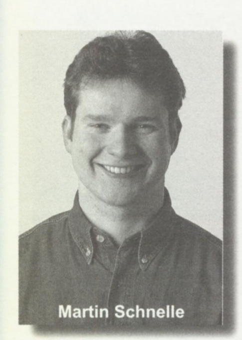
Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

[Tips & Tricks]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

H!LFE



Siebziger-Fans freuen sich bei den diesmaligen Tips und Tricks über den Strategie-Guide zu „Interstate '76", Abenteurer werden mit „Harvest of Souls" bedient, und für Raser mit weniger zerstörerischen Ambitionen gibt es Hilfen zu „POD"

Eure Schwester Jade, die es zu rächen gilt

Interstate '76

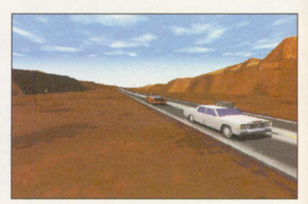
Wie Ihr mit Antonio Malochio am besten klarkommt, hat Jakob Braeuer aus Berlin für Euch herausgefunden.

Allgemeines

- Versucht immer, die gegnerischen Wagen nicht zu zerstören, sondern nur den Fahrer abzuschießen, da Ihr so die Anzahl und die Qualität der nach der Mission aufzusammelnden Teile beträchtlich steigern könnt. Dazu müßt Ihr die Autos zuerst bis in den roten Bereich beschädigen und dann mit der Pistole gezielt feuern.
- Panzert Euren Wagen nicht in allen Bereichen gleich stark; die Panzerung sollte vorne und hinten fast doppelt so hoch sein wie an den Seiten. Außerdem brauchen die Werte des Chassis nicht ganz so hoch zu sein wie die des Fahrzeugs.
- Achtet während der Missionen immer auf das Notepad, da sich die Einsatzziele öfter ändern.
- Die richtige Bewaffnung ist der Schlüssel zum Sieg! Experimentiert also ein bißchen mit verschiedenen Konfigurationen herum, um zu sehen, mit welchen Waffen Ihr am besten zurechtkommt. In den meisten Missionen bewähren sich vorne zwei der jeweils besten verfügbaren Maschinengewehre oder Kanonen und hinten ein Raketenwerfer und ein Minenleger.
- Bei der Einsammlung und Reparatur der erbeuteten Ausrüstung versucht von allen von Euch bevorzugten Gegenständen (besonders die Motoren) zwei unbeschädigte Exemplare zu besitzen, um nach einem Auftrag, in dem Ihr schwer beschädigt werdet, noch Ersatzteile zu haben.
- Bleibt während der Kämpfe immer in Bewegung, da Ihr so ein schwereres Ziel abgebt und vor allem von feindlichen Mörsern und ungelenkten Raketen nicht so leicht getroffen werdet.

Mission 1

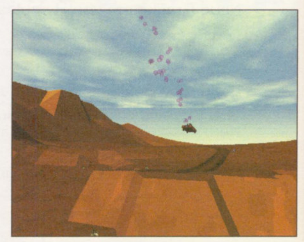
Sobald Ihr in Seagraves angekommen seid, gibt Taurus Euch den Auftrag, einen Feuerwerksladen zu zerstören. Er steht an der östlichen Kreuzung in der Siedlung. Danach erhaltet Ihr einen Hilferuf vom „Wagon Wheel Diner". Fahrt schnell dorthin und greift die beiden Fahrzeuge an. Sobald diese fliehen, setzt ihnen nach und erledigt sie.



Folgt zunächst einfach Taurus

Mission 2

Das kleine Wettrennen mit Taurus zu gewinnen sollte kein Problem sein, wenn Ihr an der Abzweigung nach dem ersten Sprung rechts fahrt. Bewegt Euch nach dem Rennen nach Norden, um die drei Fahrzeuge abzufangen, die auf dem Weg sind, die Schule zu zerstören. Taurus wird Euch dabei zwar nicht helfen, es ist jedoch nicht sehr schwer sie zu abzuschießen, da Ihr genügend Zeit habt.



Huieeehh! Auf diesen Sprung war der gute Groove wohl nicht vorbereitet

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 Mark locker. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer und -halter, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann in den Abfalleimer. Und verschont uns mit Tips zu indizierten Spielen, die können und wollen wir nicht verwenden.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen erstellte Karten und Level-Übersichten, die Ihr möglichst in einem üblichen Format wie TIF einsendet. Auch über Spielstände freuen wir uns. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte bitte sowohl auf Diskette als auch als Ausdruck. Das Format (WinWord, Works, Mikado) spielt keine Rolle, wir können fast alles konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips entscheiden wir – wie schon gesagt – per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer **089/162675** zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.

Mission 3
Auf Höhe der Farmhäuser trefft Ihr auf zwei einfach zu erledigende Gegner, gleich danach befinden sich um die „Bar D" herum einige weitere. Greift zuerst die Fahrzeuge an, die sich von Osten nähern, während Taurus gegen die übrigen kämpft. Danach müßt Ihr nur noch das Gebäude zerstören.

Mission 4
Besiegt zuerst die drei Gegner im Rennen und zerstört sie dann. Achtet vor allem darauf, keinen der Gegner während des Rennens durch Feuerwaffen zu vernichten, da die Mission dadurch beendet wird. Versucht statt dessen, die Gegner durch geschickt in den Kurven plazierte Ölspuren von der Fahrbahn abzubringen. Dies verschafft Euch einen großen Vorsprung und es ist somit ziemlich leicht, das Rennen zu gewinnen. Nach dem Rennen könnt Ihr die Fahrzeuge übrigens vollständig zerstören, da aus einem Traum – und um einen solchen handelt es sich hier – keine Gegenstände eingesammelt werden können.



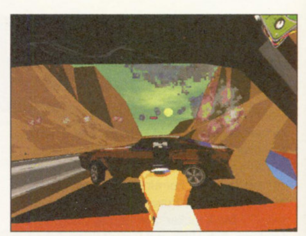
In der Traummission könnt Ihr leider keine „Leichenfledderei" betreiben

Mission 5
Auf dem Weg zur Kreuzung begegnet Ihr zwei einzelnen Fahrzeugen, von denen das erste mit Raketen ausgerüstet ist. Achtet also darauf, nicht in seine Schußlinie zu geraten. Taurus befindet sich südöstlich der Kreuzung, ihm auf den Fersen ist bereits ein weiterer Gegner. Aktiviert bei der anschließenden Flucht Euer NitrousOxide, das Ihr mittlerweile schon erbeutet haben solltet, und biegt an der Abzweigung rechts in die Oil Well Road ab. Haltet Euch dabei nicht mit den feindlichen Fahrzeugen auf, sondern laßt wieder viel Öl auf der Straße zurück, besonders auf den Kurven an den steilen Abhängen. Achtet aber darauf, nicht selber in den Abgrund zu fallen, fahrt ruhig etwas langsamer. Vor der Brückenauffahrt durchbrecht Ihr die Absperrungen und rast die Auffahrt mit etwa 120 bis 130 mph hoch. Wenn Ihr auf der anderen Seite sicher gelandet seid, müßt Ihr nur noch nach Süden zu Skeeter fahren.

Mission 6
Um zur nächsten Tankstelle zu kommen, biegt nach ein paar Meilen rechts ab. Fahrt auf dem Feldweg nicht zu langsam, da Ihr ein paar Sprünge über Brückenauffahrten machen müßt, die bei zu geringem Tempo im Graben enden. Während Ihr noch friedlich Euren Wagen auftankt, bekommt Ihr Gesellschaft von zwei Gegnern, die die Tankstelle unbedingt in die Luft sprengen wollen. Versucht, beide gleichzeitig in einen Kampf zu verwickeln, damit diese ihr Vorhaben nicht in die Tat umsetzen können. Danach kommen noch zwei mal zwei Fahrzeuge aus Westen, die mit Kanonen bewaffnet sind. Laßt Euch während des Kampfes nicht zu weit von der Tankstelle weglocken und behaltet diese immer im Auge.

Mission 7
Dies ist der bis jetzt schwierigste Auftrag. Auf der Fahrt nach Plains geratet Ihr in eine Straßensperre und werdet von Polizeiwagen angegriffen. Fahrt erst gar nicht bis zum westlichen Ende der Sperre, sondern eröffnet mit Hilfe des Fernglases schon von weitem das Feuer auf einen der drei Polizeiautos, und zerstört ihn eventuell sogar gleich. Nachdem auch ein zweiter erledigt ist, eröffnen die beiden Polizeihubschrauber, die zur Verstärkung gerufen wurden, das Feuer. Schafft Ihr es, insgesamt sechs Fahrzeuge zu zerstören, wird die westliche Straßensperre geöffnet und Ihr könnt durchfahren. Als Belohnung winkt die recht gute Ausstattung der zerstörten Streifenwagen.

Mission 8
Die beiden Fahrzeuge, die Ihr auf dem Weg nach Plains trefft, versuchen zu fliehen, sobald sie bis in den roten Bereich beschädigt sind. Verhindert das und setzt ihnen nach, um sie nicht später wieder am Hals zu haben. Wenn Ihr den Helikopter abheben seht, fahrt zum Warenhaus, das Ihr beschützen sollt – es ist das grün-weiße Gebäude im Nordwesten der Siedlung. Nun kommt es vor allem auf Geschwindigkeit an. Zwei Gegner, die es auf das Warenhaus abgesehen haben, kommen von Westen und Osten. Greift zuerst den von Westen kommenden an, der unter anderem mit einem Mörser bewaffnet ist, und zerstört ihn. Danach kümmert Euch sofort um den anderen Gegner, der etwas



Mit der Handgun lassen sich die Fahrer der Autos direkt erledigen

leichter zu besiegen ist. Ist das erledigt, habt Ihr die Mission schon fast geschafft, denn die beiden letzten Fahrzeuge greifen Euch dann direkt an.

Mission 9
Diese Mission dürfte eigentlich kein Problem darstellen, da man nur den einen Spion stoppen muß. Dabei könnt Ihr Euch sogar noch Zeit lassen, da die ganze Strecke nur aus einem, wenn auch großem Kreis besteht. Wer doch Schwierigkeiten hat, sollte es folgendermaßen probieren:
Fahrt „Callisto" in Schlangenlinien und in einem Abstand, der groß genug ist, um den Raketen aus dem Raketenturm auszuweichen, hinterher. Sobald er seine komplette Munition verschossen und nur noch ein MG zur Verfügung hat, könnt Ihr ihn in Ruhe mit Euren eigenen Raketen angreifen. Sobald seine Fahrzeugwerte im roten Bereich sind, wird er von alleine aufgeben, und Euer Auftrag ist erledigt.

Mission 10
Um die Straßensperre mit den Panzern zu umgehen, fahrt rechts in den Feldweg und lenkt somit die Polizisten vom Van ab. Verteilt vor dem Sprung über die Schlucht noch etwas Öl oder ein paar Landminen auf der Straße und folgt auf der anderen Seite weiter dem Weg. An der Kreuzung zum Highway warten schon zwei Polizeiautos auf Euch. Erledigt diese möglichst schnell. Wenn der Van vorbeifährt, greift die Polizeiwagen an, die ihn mit aller Wahrscheinlichkeit verfolgen werden. Ist die Gegend einigermaßen von den Cops befreit, fahrt dem Van hinterher. In dem Städtchen erfahrt Ihr dann von Eurem Kumpan Taurus, ob noch Polizisten in der Gegend sind. Wenn ja, fahrt ihnen entgegen und erledigt noch auch sie. Achtet aber die ganze Zeit ständig darauf, daß die Gesetzeshüter (?) dem Transporter nicht zu nahe kommen.

Mission 11

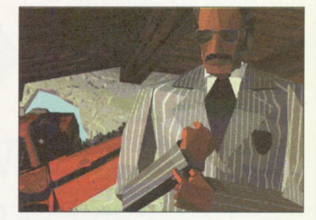
Für diese Mission ist ein Raketenturm wichtig, zur Not reicht auch ein normaler Turm. Fahrt zu Beginn bis vor die erste Brücke und dann östlich des Flußbettes hinter die hohen Felsen. Auf diese Weise zerschellt mindestens einer der beiden von Westen kommenden, mit Lenkraketen bewaffneten Hubschrauber an den Bergen, den anderen bekämpft Ihr dann mit Eurem Raketenturm. Bleibt dabei immer in Bewegung und sucht hinter den Hügeln Deckung, denn die Lenkraketen des Helikopters sind äußerst gefährlich. Ist er erledigt, fahrt über die erste Brücke hinüber und dann, da die Brücken gesprengt werden, nach Norden den kleinen Weg entlang. Biegt zweimal rechts ab, so daß Ihr nun im östlichen Flußbett nach Süden fahrt. Ignoriert dabei sämtliche Gegner und fahrt so schnell Ihr könnt. Die nächste Abzweigung wieder rechts und den Berg nördlich umfahren. Nach kurzer Strecke kommt Ihr dann zu einer Abzweigung, hinter der sich eine Straßenauffahrt befindet. Fahrt diese hoch und setzt hier Euer NitrousOxide ein. Die Hubschrauber, die sich jetzt eingefunden haben dürften, stellen keine große Gefahr dar, weil sie nicht mit Raketen bewaffnet sind. Sobald Ihr wieder an den Highway kommt, fahrt nach Westen, wo der Van schon auf Euch wartet.

Mission 12

Nachdem Groove aufgewacht ist, laßt den Motor an und folgt „Oktoberfest“ (der rote Phaedra Coupé, der an Euch vorbeifährt). Haltet dabei aber einen Abstand von ein paar hundert Metern, da er Euch sonst entdeckt. Bei „V and N Pneumatics“ angekommen, hört Ihr von ihm das Paßwort. Sobald „Oktoberfest“ verschwunden ist, fahrt selbst zur Einfahrt der Industrieanlage, innerhalb der Ihr den Helikopter zerstört und dann gegen die beiden gegnerischen Fahrzeuge kämpft. Achtet auf den Raketenturm, der sich leicht vernichten läßt, indem Ihr Euch knapp hinter einer Häuserecke postiert und von da aus den Turm, der Euch nicht beschießt, zerstört. Ihr entkommt aus der Anlage, indem Ihr auf das mittlere der drei in einer Reihe im Norden der Anlage stehenden Häuser feuert. Daraufhin kommt eine Rampe zum Vorschein, über die Ihr dann nur noch springen müßt.

Mission 13

Gleich am Anfang trefft Ihr auf zwei Gegner, ein von links aus der Seitenstraße und ein von Norden kommendes, mit Lenkraketen bewaffnetes Fahrzeug. Ein kurzes Stück weiter lauern zwei weitere Autos hinter den Felsen, die Ihr aus Ihrem Versteck locken



Gestatten, Malochio der Name, von Beruf Bösewicht

könnt, indem Ihr nach Osten in die Seitenstraße einbiegt. Dort könnt Ihr sie nun leichter bekämpfen. Sobald Ihr am Truck Stop angelangt seid, kommen drei Gegner von Süden, die mit Mörsern und Cluster Bombs bewaffnet sind. Bleibt in Bewegung, dann treffen sie eher sich selbst als Euch. Sind diese erledigt, fahrt sofort auf der Straße nach Westen, von wo ein aus zwei ABX Striders bestehendes Kamikaze-Kommando naht. Zerstört diese Wagen so schnell wie möglich, denn sie lassen sich durch Euch nicht ablenken und, sobald sie den Truck Stop erreichen, mit diesem explodieren. Der letzte aus dem Norden nahende Gegner stellt dann keine große Gefahr mehr für Euch und den LKW-Halt dar, da er schlecht bewaffnet und langsam ist.

Mission 14

Verwickelt die am Anfang kommenden drei Polizeiwagen möglichst alle gleichzeitig in einen Kampf, um vom Van abzulenken. Zerstört diese sobald wie möglich und fahrt dann dem Transporter hinterher. Dadurch, daß auf diese Art und Weise keine Gegner mehr hinter Euch sind, könnt Ihr vorausfahren und die Polizeiautos zerstören, bevor diese die Gelegenheit bekommen, den Kastenwagen anzugreifen. Zerstört immer zuerst die Gegner, die sich durch Euch nicht vom Van abbringen lassen und laßt keine gegnerischen Wagen hinter Euch zurück, da diese Euch sonst nachfahren und den Van später von hinten angreifen. Insgesamt gibt es in der Mission neun Polizeiwagen – drei am Anfang und auf dem Highway dreimal zwei.

Mission 15

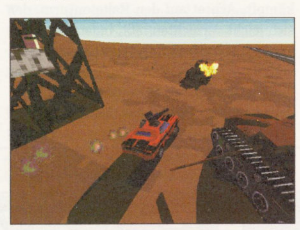
Es gibt zwei Methoden, diese Mission zu bewältigen:

Die erste ist es, so schnell wie möglich durch das Gebiet durchzufahren und so die Gegner hinter Euch zu lassen. Haltet Euch dabei zuerst rechts, fahrt dann in südöstliche Richtung und folgt dem Wegweiser bis über die Brücken. Pflastert den Weg hinter Euch mit Landminen zu und setzt das NitrousOxide reichlich ein.

Die zweite Methode besteht darin, sich den Weg freizuschießen. Greift dabei die vielen im Gelände herumstehenden, teils ziemlich schwer bewaffneten Fahrzeuge mit Hilfe des Fernglases schon von weitem mit einer weitreichenden Waffe an. Zerstört sie also auf große Entfernung. Auf diese Weise könnt Ihr am Ende der Mission viele Ausrüstungsgegenstände einsammeln.

Mission 16

Nach ein paar Kurven trefft Ihr auf die ersten drei Gegner, von denen Ihr zuerst den roten Phaedra Palomino angreifen solltet, da er mit Lenkraketen bewaffnet ist. Den schon stark angeschlagenen Hubschrauber, auf den Ihr ein Stück weiter trefft, könnt Ihr einfach mit einer im Heck installierten Lenkrakete zerstören. Ein paar Meilen weiter befinden sich zwei weitere Gegner, von denen wieder einer Lenkraketen besitzt. Der letzte Wagen, der Euch begegnet, ist dann schnell erledigt, achtet aber auf seine Landminen. An der östlichen Seite des alten Forts befinden sich zwei Panzer, die aber, wenn Ihr genügend Abstand haltet, nicht zurückfeuern. Um in das Fort einzudringen, schießt einfach den Wasserturm um und benutzt ihn als Sprungschanze.



Haltet Euch möglichst von den Panzern fern

Mission 17

Für das Duell mit Antonio Malochio wählt am besten den Bushmaster, der weitaus am besten bewaffnet ist. Nehmt nicht den Panzer, da er über eine miserable Geschwindigkeit und eine schlechte Bewaffnung verfügt. Zerstört Malochios Wagen gleich am Anfang mit einer Cherub Missile und versucht dann, die drei übrigen Wagen einzeln zu bekämpfen. Habt Ihr dies geschafft, wartet eine nette Abschlußsequenz auf Euch.



Die Cherub-Raketen bekommt Ihr erst in dieser Mission

POD

Harald Hallbig aus Altenried hat einige Tips für Leute parat, denen die Flucht von Ubisofts dem Tode geweihten Planeten partout nicht gelingen will.

Allgemeines

Falls Ihr doch andere Fahrzeugeinstellungen benutzt als hier angegeben, achtet darauf, daß die Bremsen immer auf Null stehen. Hier gilt die Devise „Wer bremst, verliert". Geht bei den Punkten „Bodenhaftung" und „Geschwindigkeit" dagegen nie tiefer als 70. Für die meisten Strecken eignen sich die Autos „Shivan", „Bakar" und „Gamma". Bei letzterem gibt es zu beachten, daß dieses im Handbuch als „Saber" bezeichnet wird. Auf einen Einsatz des AV1 und der Scorp solltet Ihr besser verzichten.

Ein Besuch in der Box ist davon abhängig, wo sich diese befindet. Auf manchen Strecken liegt die Box versteckt und führt Euch von der Hauptbahn weg. Bei solchen Strecken solltet Ihr versuchen, so wenig Schaden wie möglich zu nehmen und Kollisionen mit Gegnern und sonstigen Objekten zu vermeiden. Dann gibt es da noch die Strecken, bei denen sich die Box unmittelbar neben der Bahn befinden. Fahrt hier jede Runde einmal vorbei, bevor Euer Vehikel Schaden nimmt und dadurch langsamer wird.

Eine sehr wirksame Methode einen einzelnen Gegner loszuwerden, ist, diesen genau hinter sich selbst zu bringen (mittels Radar) und dann eine Vollbremsung zu vollziehen. Der Gegner prallt zwar auf das eigene Auto und richtet somit eventuell Schaden an, dafür wird er aber abgebremst, während der Stoß Euch nach vorne katapultiert.

Die Vehikel

ARC:

Eher mittelmäßig. Driftet nicht stark, ist aber in den Kurven relativ langsam. Kaum empfehlenswert, es sei denn, Ihr habt es auf die Gegner abgesehen.

AV1:

Ebenfalls kaum empfehlenswert, schon alleine deshalb, da der Nachfolger Bakar wesentlich flinker in den Kurven ist.

Bakar:

Die Bakar gehört zu den besten Autos, die zur Verfügung stehen. In den Kurven ist er sicher wie kein anderes Auto und zudem widerstandsfähig. Rundum ein sehr sinnvolles Fahrzeug!

Dopple:
Auf holprigen Strecken gibt es kaum ein besseres Auto als den Dopple. Allerdings ist er etwas träge.
Saber:
Sehr schnell, driftet allerdings bei hohen Geschwindigkeiten sehr stark zur Seite.
Gamma:
Steuert sich enorm leicht, driftet zwar etwas und hält nicht besonders viel aus. Außerdem ist er wegen seiner Leichtigkeit auf holprigen Strecken kaum einsetzbar, da der Wagen andauernd hin und her springt.
Scorp:
Nur wer vorhat, die Gegner in ihre Einzelteile zu zerlegen, sollte zum Scorp greifen. Kein anderes Vehikel richtet soviel Schaden an und steckt auch noch dermaßen viel ein. Das Ganze hat allerdings seinen Preis: Er ist träge, langsam und somit kaum geeignet.
Shivan:
Das mit Abstand beste Auto ist der Shivan. Mit ihm fahrt Ihr auf jeder Strecke sicher. Es driftet kaum, ist schnell und liegt gut auf der Strecke. Es eignet sich dank seiner guten Federung auch für holprige Strecken. Einzig die geringe Widerstandsfähigkeit sowie die schwache Angriffskraft sprechen gegen den Shivan.

Strecke: Beltone

Empf. Auto:	Gamma, Bakar, Shivan
Beschleunigung:	75
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	80
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	100

Tips:

Eine extrem einfache Strecke. Vorsicht solltet Ihr vor dem Abgrund, über den die Straße kurz nach dem Start führt, walten lassen. Mit dem falschen Auto-Setup rutscht Ihr hier nur allzu leicht von der Straße. Haltet Euch bei dem folgendem Sprung links, dann landet Ihr auf dem Highway. Mit genügendem Tempo könnt Ihr Euch auch rechts halten und somit eine kleine Abkürzung nehmen. Außerdem habt Ihr dann die Möglichkeit, rechts in einen Tunnel einzubiegen, von wo aus man auf das Dach mit der Box gelangt.

Strecke: Roc

Auto:	Gamma, Bakar, Shivan
Beschleunigung:	75
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	50
Geschwindigkeit:	85

Tips:
So stellt sich wohl jeder Trekker eine Stadt der Borg vor. Auf jedem Fall gehört diese Strecke zu den einfachsten. Lediglich die Kurve bei der Satellitenschüssel will richtig angepackt werden. Die Box findet Ihr kurz hinter dem einzigen Tunnel.

Strecke: Nuke

Auto:	Gamma, Bakar, Shivan
Beschleunigung:	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	50
Geschwindigkeit:	90

Tips:
Nicht lange nach dem Start gelangt Ihr zu einer fiesen 90°-Kurve, die nach links führt. Wer in die Box möchte, hält sich schon bei der Einfahrt zum Reaktorkern rechts.

Strecke: Bank

Auto:	Shivan
Beschleunigung:	95
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	75
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	85

Tips:
Auch hier handelt es sich um einen leichten Kurs. Die Box befindet sich bei der linken Einfahrt vor dem Tunnel, hinter dem auf die andere Straßenseite gesprungen werden kann.

Strecke: Pompeji

Auto:	Gamma, Shivan, Bakar
Beschleunigung:	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	50
Geschwindigkeit:	90

Tips:
Frühlingsgefühle? Von wegen! Trotz des schönen Wetters sind die Gegner alles andere als nett, so daß ein Besuch in der Box, die sich in der Einfahrt gleich neben der Ziellinie befindet, wohl unausweichlich ist. In Acht nehmen solltet Ihr Euch auch vor der ultrafiesen 90°-Kurve kurz nach dem Tunnel.

Strecke: Canyon

Auto:	Shivan, Bakar
Beschleunigung:	50
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	100
Steuerung:	60
Geschwindigkeit:	90

Tips:
Die Strecke hat es in sich. Extrem viele Kurven verlangen Euch alles ab. Die Box befindet sich bei der überdachten Straße rechts, kurz nach dem hohen Sprung. Haltet Ihr Euch bei diesem Sprung rechts, gelangt Ihr auf einen geheimen Abschnitt, der die Strecke erheblich verkürzt.

Strecke: Down Town

Auto:	Bakar
Beschleunigung:	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	95
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	90

Tips:
Einfacher geht es kaum. Die Straßen sind breit, Sprünge gibt es keine und die Box befindet sich unübersehbar rechts an der Straße.

Strecke: Veit Land

Auto:	Shivan
Beschleunigung:	80
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	95
Steuerung:	50
Geschwindigkeit:	75

Tips:
Haltet Euch schon bei dem Sprung über die zerstörte Brücke rechts, um nicht in den Trümmern hängenzubleiben. Habt Ihr die enge Brücke passiert, geht es eine sehr kurvige Strecke bergab, bei der Ihr ruhig ab und zu mal vom Gas gehen solltet, da Ihr ansonsten aus den Kurven fliegt. Auf genau diesem Abschnitt befindet sich links auch die Einfahrt zu der Box.

Strecke: Plant 21

Auto:	Bakar, Gamma
Beschleunigung:	75
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	85
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	95

Tips:
Schon zu Beginn führt eine Straße rechts hinunter zu der Box. Etwas später habt Ihr dann die Möglichkeit, durch ein Loch rechts neben der Straße zu einem Abschnitt zu gelangen, der die Strecke ein gutes Stück abkürzt.

Strecke: City

Auto:	Bakar
Beschleunigung	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	95
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	90

Tips:
Hier gibt es viele Sackgassen und ein Gebäude, durch das Ihr besser nicht fahren solltet. Um in die Box zu gelangen, fahrt nach dem Gitter, welches den Weg versperrt, rechts in die Einfahrt.

Strecke: Galleria

Auto:	Shivan, Dopple
Beschleunigung:	75
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	50
Geschwindigkeit:	85

Tips:
Die Box befindet sich unter einem riesigen, von der Luft hängenden Bleistift. Nach der Garage könnt Ihr durch einen gezielten Sprung in einen Tunnel kommen, der eine Abkürzung darstellt. Fahrt Ihr hier extrem schnell, könnt Ihr auch auf das Dach gelangen, wo Ihr durch ein kleines Labyrinth fahren müßt.



Mit den richtigen Einstellungen sollte das Gewinnen kein Problem sein

Strecke: Burrow

Auto:	Dopple, Shivan
Beschleunigung:	75
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	55
Geschwindigkeit:	80

Tips:
Kurz nach der Kurve um die seltsame Struktur haltet Euch links, um zur Boxeneinfahrt zu gelangen. Ansonsten müßt Ihr Euch ledig-

lich vor den Stacheln, die nach dem zweiten merkwürdigen Bauwerk auftauchen, in Acht nehmen.

Strecke: Alderon

Auto:	Gamma, Bakar
Beschleunigung:	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	95

Tips:
Gleich rechts neben der Startlinie befindet sich die Box. Nach dem Tunnel solltet Ihr Euch außerdem auf eine scharfe Linkskurve gefaßt machen, wer geradeaus fährt, landet in einer Sackgasse. Nach dem Sprung über die Steigung und dem Durchqueren des Tunnels, findet sich rechts in der Wand eine kleine Einfahrt, die Ihr als Abkürzung benutzen könnt.

Strecke: Sewer

Auto:	Bakar, Shivan
Beschleunigung:	75
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	90
Steuerung:	45
Geschwindigkeit:	90

Tips:
Die Box befindet sich gleich am Start auf der Brücke.

Strecke Cocoon

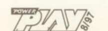
Auto:	Dopple, Shivan
Beschleunigung:	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	85
Steuerung:	60
Geschwindigkeit:	85

Tips:
Kurz nach dem Hinterteil der Spinne geht es links hinunter zu der Box.

Strecke: HQ

Auto:	Gamma
Beschleunigung:	70
Bremsen:	0
Bodenhaftung:	95
Steuerung:	50
Geschwindigkeit:	85

Tips:
Die Box befindet sich in dem Tunnel, der sich ein kleines Stück hinter den zerstörten Autos liegt.



Magic – The Gathering

An dieser Stelle reichen wir Euch nun die versprochenen restlichen Spruchtabellen von Gerd Baumkirchner aus Felixdorf in der Schweiz nach. Wir wünschen also viel Spaß mit roten, schwarzen und grünen Zaubereien und Beschwörungen!

BLACK SPELLS

Name	Cost	Effect	Art
Abomination	3+2	2/6 Creature. If blocked by green or white Creature destroy this Creature.	Creature
Animate Dead	1+1	Choose any Creature from the Graveyard. Creature gets -1/0.	Enchantment
Ashes to Ashes	1+2	Remove 2 Targets, non-artifacts from the game. Asehs to Ashes deals 5 damage to you.	Sorcery
Bad Moon	1+1	All black Creatures get +1/+1.	Enchantment
Black Knight	2	2/2 creature with First Strike and protection from white.	Creature
Blight	2	If enchanted land becomes tapped, destroy it.	Enchantment
Bog Imp	1+1	1/1 Creature with flying.	Creature
Bog Wraith	3+1	3/3 Creature with swampwalk. If defending player controls any swamps, this Creature is unblockable.	Creature
Call from the Grave	2+1	Put an random Creature from a random Graveyard and get damage equal to the casting's costs of the Creature.	Sorcery
Carrion Ants	2+2	0/1 Creature. Activate 1 Generic Mana to get +1/+1.	Creature
Cosmic Horror	3+3	7/7 Creature.	Creature
Cursed Land	2+2	Enchanted land deals 1 damage to land's owner.	Enchantment
Cyclopean Mummy	1+1	2/1 Creature.	Creature
Dark Ritual	1	Add 3 black Mana to your Mana Pool.	Interupt
Deathgrip	2	Counter Target green spell.	Enchantment
Deathlace	1	Target or spell becomes black permanently.	Interupt
Demonic Tutor	1+1	Search a library for a card and put it in your hand.	Sorcery
Drain Life	1+1	Spend X Generic Mana to deal X damage to Creature or player. Spend Black Mana to gain 1 life for each 1 damage dealt.	Sorcery
Drude Skeletons	1+1	1/1 Creature with Regenerate.	Creature
El-Hajjaj	1+2	1/1 Creature. Gain 1 life for each 1 damage he heals.	Creature
Erg Raiders	1+1	2/3 Creature. If not attacking it deals 2 damage to you.	Creature
Evil Presence	1	Enchanted land is a swamp.	Enchantment
Fear	2	Enchanted Creatures cannot be blocked except by artifact Creatures and black Creatures.	Enchantment
Frozen Shade	2+1	0/1 Creature. Activate 1 Generic Mana to get +1/+1.	Creature
Gloom	2+1	White Spells and activated abilities of white Enchantments cost additional 3 Generic Mana.	Enchantment
Greed	3+1	Pay 2 life to draw a card.	Enchantment
Howl from Beyond	X+1	Target Creature gets +X/+0 until end of turn.	Instant
Hypnotic Scepter	1+2	2/2 Creature with flying.	Creature
Junun Efreet	1+2	3/3 Creature with flying.	Creature
Lord of the Pit	4+3	7/7 Creature with flying and trample.	Creature
Lost Soul	1+2	2/1 Creature with swampwalk.	Creature
Marsh Gas	1	All Creatures get -2/0 until end of turn.	Instant
Mind Twist	X+1	Target player discards X cards at random.	Sorcery
Murk Dwellers	3+1	2/2 Creature. If attacking and is not blocked it gets +2/0.	Creature
Necropolis of Azar	2+2	If a non-black Creature is put into any graveyard put an counter on it.	Enchantment
Nether Shadow	2	1/1 Creature. Unaffected by Summoning Sickness.	Creature
Nightmare	5+1	*/* Creature with flying. Has the power and toughness of each equal to the number to the swamps you control.	Creature
Paralyse	1	Tap enchanted Creature. This Creature does not untap during untap phase.	Enchantment
Pestilence	2+2	Spend 1 Black Mana and Pestilence deals 1 damage to each player and Creature.	Enchantment
Pit Scorpion	2+1	1/1 Creature with Poison	Creature
Plague Rats	2+1	*/* Creature. Plague Rats has Power and Toughness equal to the Number of Plague Rats in play.	Creature
Rag Man	2+2	2/1 Creature. Spend 3 Black Mana to look in Opponent's hand.	Creature
Raise Dead	1	Return Target Creature Card from your Graveyard to your hand.	Sorcery
Royal Assassin	1+2	1/1 Creature. Destroy Target tapped Creature.	Creature
Scathe Zombie	2+1	2/2 Creature.	Creature

Name	Cost	Effect	Art
Scavenging Ghoul	3+1	2/2 Creature	Creature
Sengir Vampire	3+2	4/4 Creature with flying. Put Creature that is damaged by a Sengir Vampire to the Graveyard at end of turn and put a +1/+1-Counter on the Vampire.	Creature
Simulacrum	1+1	All Damage dealt to you so far this turn is redirected to Target Creature you control.	Instant
Sorceress Queen	1+2	1/1 Creature. Target Creature other than Sorceress Queen is 0/2 until end of turn.	Creature
Spirit Shackle	2	If enchanted Creature becomes tapped put an -0/-2-Counter on it.	Enchantment
Terror	1+1	Bury Target nonartifact, nonblack Creature.	Instant
Uncle Istvan	1+3	1/3 Creature. All damage dealt to Uncle Istvan from a Creature is reduced to 0.	Creature
Unholy Strength	1	Enchanted Creature gets +2/+1.	Enchantment
Vampire Bats	1	0/1 Creature with flying. Spend 1 Black Mana for +1/+0 for 1 turn, 2 for every turn.	Creature
Wall of Bone	2+1	1/4 Creature with Regenerate.	Creature
Warp Artifact	2	1 Damage to Artifact Controller	
Weakness	1	Enchanted Creature gets -2/-1.	Enchantment
Will-O' The Wisp	1	0/1 Creature with flying.	Creature
Word of Binding	X+2	Tap X Target Creatures.	Sorcery
Xenic Poltergeist	1+2	1/1 Creature. Until next upkeep target non-Creature Artifact becomes an Artifact Creature with total Power and Toughness each equal to ist casting cost.	Creature
Zombie Master	1+2	2/3 Creature. Spend 1 Black Mana and all Zombies gain Regenerate and Swampwalk.	Creature

RED SPELLS

Name	Cost	Effect	Art
Ali Baba	1	1/1 Creature. Spend 1 Red Mana to tap Target Wall.	Creature
Ali from Cairo	2+2	All Damage that would reduce your Life to less than 1 instead reduces it to 1.	Instant
Ball Lightning	3	6/1 Creature with Trample. Is not affected by Summoning Sickness. Must be buried at the end of	
turn.	Creature		
Bird Maiden	2+1	1/2 Creature with flying.	Creature
Blood Lust	1+1	Target Creature gets +4/-4 until end of turn. Toughness will not reduced to less than 1.	
Instant			
Brothers of Fire	1+2	2/2 Creature.	Creature
Burrowing	1	Enchanted Creature gets Mountainwalk. Creature is unblockable if Defender controls any Moun-	
tains.	Enchantment		
Cave People	1+2	1/4 Creature.If attacking Cave People get +1/-2.	Creature
Chaoslace	1	Target permanent or spell becomes Red permanently.	Interupt
Crimson Manticore	2+2	2/2 Creature with flying. Spend 1 Red Mana and it deals 1 Damage to Target attacking or blocking Crea-	
ture.	Creature		
Detonate	X+1	Bury Target Artifact with total casting cost equal to X and deals X Damage to Artifact Controller.	
Sorcery			
Desintegrate	X+1	Deals X Damage to Target Creature or Player.	Sorcery
Dragon Whelp	2+2	2/3 Creature with flying. Spend 1 Red Mana to gain +1/+0 until end of turn.	Creature
Dwarven Warriors	2+1	1/1 Creature. Tap Dwarven Warriors to make Creature with Power 2 or less unblockable this turn.	
Creature			
Earth Elemental	3+2	4/5 Creature.	Creature
Earthquake	X+1	Deals X Damage to each Creature without flying and each Player.	Sorcery
Eternal Warrior	1	Attacking does not cause enchanted Creature to tap.	Enchantment
Fire Elemental	3+2	5/4 Creature.	Creature
Fireball	X+1	Deals X Damage to Target Creature or Player, devided among any numbers of Target Creatures	
and/or Players.	Sorcery		
Firebreathing	1	Spend 1 Red Mana and enchanted Creature gets +1/+0 until end of turn.	Enchantment
Fissure	3+2	Bury Target Creature or Land.	Instant
Flashfires	3+1	Destroy all Plains.	Sorcery
Fork	2	Fork becomes an exact Copy of Target instant or sorcery spell.	Interupt
Giant Strength	2	Enchanted Creature gets +2/+2.	Enchantment
Goblin Balloon Brigade	1	1/1 Creature. Spend 1 Red Mana to gain flying ability until end of turn.	Creature
Goblin King	1+2	2/2 Creature. All Goblins get +1/+1.	Creature
Goblin Polka Band	2	1/1 Creature. Spend 1 Red Mana for each Target.	Creature
Goblin Rock Sled	1+1	3/1 Creature with Trample.	Creature

Name	Cost	Effect	Art
Gray Ogre	2+1	2/2 Creature.	Creature
Hill Giant	3+1	3/3 Creature.	Creature
Hurloon Minotaur	1+2	2/3 Creature.	Creature
Hurr Jackal	1	1/1 Creature. Tap Hurr Jackal and Target Creature can not regenerate this turn.	Creature
Imolation	1	Enchanted Creature gets +2/-2.	Enchantment
Inferno	5+2	Deals 6 Damage to each Player and Creature.	Instant
Ironclaw Orcs	1+1	2/2 Creature. Cannot block Creature with Power 2 and greater.	Creature
Keldon Warlord	2+2	*/* Creature. Has Power and Toughness each equal to the number of non-wall Creatures you control.	Creature
Lightning Bolt	1	Deals 3 Damage to Target Creature or Player.	Instant
Magnetic Mountain	1+2	Blue Creatures do not untap during untap phase.	Enchantment
Mana Clash	1	Flip Coin. Each Player gets 1 Damage whose coin come up tails. Repeat until both Players' coins	
come up heads at the same time.		Sorcery	
Mana Flare	2+1	If any Players taps a land for Mana, it produces one additional Mana of the same type.	
Enchantment			
Mon's Goblin Raiders	1	1/1 Creature.	Creature
Orcish Artillery	1+2	1/3 Creature.	Creature
Orcish Catapult	X+2	Distribute X -0/-1-Counters among a random number of random Target Creatures.	Instant
Orcish Oriflame	3+1	All attacking Creatures you control get +1/+0.	Enchantment
Power Surge	2	Each Player gets in his upkeep phase the amount of Damage equal to the number of untapped Lands he controls.	Enchantment
Pyrotechnics	4+1	Deals 4 Damage devided any way among Creatures and Players.	Sorcery
Red Elemental Blast	1	Counter target blue spell or destroy target blue permanent.	Interupt
Shatter	1+1	Destroy target Artifact.	Instant
Shivian Dragon	4+2	5/5 Creature with flying. Spend 1 Red Mana to gain +1/+0.	Creature
Sisters of Flame	1+2	2/2 Creature. Adds 1 Red Mana to your Mana Pool.	Creature
Smoke	2	Players cannot untap more than 1 Creature during untap phases.	Enchantment
Stone Giant	2+2	Creature.	Creature
Stone Rain	2+1	Destroy 1 target Land.	Sorcery
Tempest Efreet	1+3	3/3 Creature.	Creature
The Brute	1+1	Enchanted Creature gets +1/+0. Spend 3 Red Mana to regenerate enchanted Creature.	Enchantment
Tunnel	1	Bury target Wall.	Instant
Urthden Troll	2+1	2/2 Creature with regenerate.	Creature
Wall of Dust	2+1	1/4 Creature.	Creature
Wall of Fire	1+2	0/5 Creature. Spend 1 Red Mana to gain +1/+0.	Creature
Wall of Stone	1+2	0/8 Creature.	Creature
Wheel of Fortune	2+1	Each Player discards his cards and then draw seven cards.	Sorcery
Winds of Change	1	Each Player shuffles his cards in his library, then draws a new hand of as many crads he had before.	Sorcery

GREEN SPELLS

Name	Cost	Effect	Art
Aspect of Wolf	1+1	Enchanted Creature gets +*/+*. *is equal to half of the number of forests you control.	Enchantment
Aswan Jaguar	1+2	2/2 Creature. Spend 2 Green Mana to bury target Creature.	Creature
Beserk	1	Target Creature gets Trample and +X/+0. X is equal to the Creatures Power.	Instant
Birds of Paradise	1	0/1 Creature with flying. Add 1 Mana of any color to your Mana pool.	Creature
Carnivorous Plant	3+1	4/5 Creature.	Creature
Channel	2	Gain one colorless Mana for each 1 life you pay until end of turn.	Sorcery
Cockatrice	3+2	2/4 Creature with flying.	Creature
Craw Worm	4+2	6/4 Creature.	Creature
Crumble	1	Bury target Artifact. Artifact Controler gains an amount of life equal to its total casting costs.	Instant
Desert Twister	4+2	Destroy Target permanent.	Sorcery
Durkwood Boars	4+1	4/4 Creature.	Creature
Elven Riders	3+2	3/3 Creature. Can only be blocked by Wall or flying Creature.	Creature

Name	Cost	Effect	Art
Elvish Archers	1+1	2/1 Creature with flying.	Creature
Faerie Dragon	2+2	1/3 Creature with flying. Spend 1 Generic and 2 Green Mana to play random effect.	Creature
Fog	1	Creatures deal no Damage this turn.	Instant
Force of Nature	2+4	8/8 Creature with Trample. Pay 4 Green Mana during upkeep phase or get 8 Damage.	Creature
Fungusaurus	3+1	2/2 Creature. If damaged put a +1/+1-Counter on it.	Creature
Gaea's Liege	3+3	*/* Creature. Has Power and Toughness each equal to the number of forests you control.	Creature
Giant Growth	1	Target Creature gets +3/+3 until end of turn.	Instant
Giant Spider	3+1	2/4 Creature. Can block Creature with flying.	Creature
Grizzly Bears	1+1	2/2 Creature.	Creature
Hurricane	X+1	Deals X Damage to each Creature with flying and each Player.	Sorcery
Instill Energy	1	Enchanted Creature is unaffected by Summoning Sickness.	Enchantment
Ironroot Treefolk	4+1	3/5 Creature.	Creature
Killer Bees	1+2	0/1 Creature with flying. Spend 1 Green Mana to get +1/+1.	Creature
Land Leeches	1+2	2/2 Creature with first strike.	Creature
Ley Druid	2+1	1/1 Creature. Untap target Land.	Creature
Lifeforce	2	Spend 2 Green Mana to counter Black Spell.	Enchantment
Lifelace	1	Target permanent or Spell becomes Green permanently.	Interupt
Living Artifact	1	For each 1 Damage dealt to you put a vitality counter on living Artifact.	Enchantment
Living Lands	3+1	All forests are 1/1 Creatures.	Enchantment
Lanowar Elves	1	1/1 Creature. Add 1 Green Mana to your Mana Pool.	Creature
Lure	1+2	All Creatures are able to block.	Enchantment
Marsh Viper	3+1	1/2 Creature. Damaged Target gets 2 Poison Counters.	Creature
Nafs Asp	1	1/1 Creature. If attacking Player it deals poison Damage each draw phase until 1 Mana is spent.	Creature
Pardesh Gypsies	2+1	1/1 Creature. Pay 1 Generic and 1 Green Mana and target Creature gets -2/-0 until end of turn.	Creature
Radjan Spirit	3+1	3/2 Creature. Target looses flying until end of turn.	Creature
Rebirth	3+1	Each Player may ante an additional card to set his life total to 20.	Sorcery
Regeneration	1+1	Regenerate enchanted Creature.	Enchantment
Regrowth	1+1	Return target Card from your Graveyard to your hand.	Sorcery
Sandstorm	1	Deals 1 Damage to each attacking Creature.	Instant
Scryb Spirits	1	1/1 Creature with flying.	Creature
Shanodin Dryads	1	1/1 Creature with Forestwalk. Unblockable if defending Player controls any forests.	Creature
Stream of Life	X+1	Target Player gains X life.	Sorcery
Sylvian Library	1+1	Exchange 2 cards in your hand for 2 new ones from the Library. Pay 4 life for each card or put the cards back.	Enchantment
Thicket Basilisk	3+2	2/4 Creature. Destroy target Creature if it is an non-wall Creature.	Creature
Timber Wolves	1	1/1 Creature with flying.	Creature
Titania's Song	3+1	Each non-creature Artifact looses ist abilities and is an Artifact Creature with Power and Toughness each equal to ist casting costs.	Enchantment
Tranquility	2+1	Destroy all Enchantments.	Sorcery
Tsunami	3+1	Destroy all Islands.	Sorcery
Untamed Wilds	2+1	Search Library for a basic land card and put it into play.	Sorcery
Venom	1+2	If enchanted Creature is blocked by any non-wall Creature destroy that Creature until end of turn.	Enchantment
Verduran Enchantress	1+2	0/2 Creature. Draw a card only if Enchantment Spell is successfully casted.	Creature
Wall of Brambles	2+1	2/3 Creature with regenerate.	Creature
Wall of Ice	2+1	0/7 Creature.	Creature
Wall of Wood	1	0/3 Creature.	Creature
Wanderlust	2+1	Deals 1 Damage to enchanted Creature Controler.	Enchantment
War Mammoth	3+1	3/3 Creature with Trample.	Creature
Web	1	Enchanted Creature gets +0/+2 and can block Creature with flying.	Enchantment
Whirling Dervish	2	1/1 Creature with Protection from Black.	Creature
Wild Growth	1	Whenever enchanted Land is tapped for Mana it produces 1 additional Green Mana.	Enchantment
Winter Blast	X+1	Tap X target Creatures. Deals 2 Damage to each of those Creatures with flying.	Sorcery

Harvest of Souls

Sierras Geheimnis um die verschwundenen Mitglieder der Rockband Trip Cyclone hat Hartmut Kratz aus Offenbach für Euch gelüftet.

Allgemeines

Beachtet, daß das Spiel nicht linear aufgebaut ist. Hier beschriebene Aktionen können also auch in anderer Reihenfolge durchgeführt werden. Manches läßt sich jedoch erst ausführen, wenn anderes zuvor erledigt wurde. Grundsätzlich: Immer alle Videos ansehen und alle Anrufbeantworter-Nachrichten abhören, um Tips zu bekommen.



Die Karte hilft, um Euch in Cyclone zurechtzufinden

Hotelfoyer

Zunächst bekommt Ihr eine Nachricht von Charles, die Ihr flugs lest und ein zweites Mal anklickt, damit sie ins Inventar wandert. Dann legt Ihr die 40 Dollar auf den Tresen, um ein Zimmer zu mieten. Steckt das Wechselgeld ein und geht ins

Zimmer 5

Hier öffnet Ihr jetzt mit dem Schlüssel die Koffer, seht Euch alles genauestens an und nehmt mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Hört nun den im Telefon integrierten Anrufbeantworter ab, indem Ihr den Hörer abnehmt und den linken Knopf drückt. Zwei Nachrichten sollten vorhanden sein. Spielt dann das Videoband ab und geht in das

Motel

Untersucht im Büro alles und nehmt von der Theke den Kaugummi mit.

Cafe

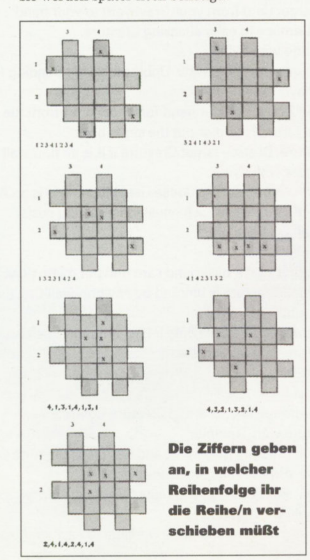
Sucht auch hier alles ab; Ihr findet einen Schlüssel hinten in der Küche neben der Tür, Informationen im Büro, eine Diskette vorne auf dem Tresen in den Speisekarten und auch eine Rose. Seht Euch – wie auch sonst überall – die Videos an und klebt links oben den roten Punkt mit einem Kaugummi zu. So bekommt Ihr einen Hinweis auf eine kopflose Statue. Hört auch hier – ebenfalls wie überall sonst – die Anrufbeantworter ab und speichert die Nachrichten.



Auf dem Tresen findet Ihr in der Speisekarte eine 5.25"-Diskette

Bakery´s Shop/Bäckerladen

Löst das Türpuzzle und geht dann in den Laden. Klebt auch hier wiederum den roten Punkt oben links am Bildschirm mit Kaugummi zu; tut dies immer, bevor Ihr Euch Videos anseht, da Ihr ansonsten hypnotisiert werdet. Schaut Euch den Film mit dem Titel „Move without thought" an und merkt dabei die Zahlen 11, 12 und 13 in einem Stern an; sie werden später noch benötigt.



Die Ziffern geben an, in welcher Reihenfolge ihr die Reihe/n verschieben müßt

Burts Trailer

Hier finden sich drei Gegenstände für das Inventory: Hinter einem Bild befindet sich ein Streichholzbriefchen und im Küchenschrank ein Medaillon, außerdem liegt im Wandschrank rechts eine Karteikarte.



Untersucht den Wohnwagen

Barber Shop:

Löst auch hier das Türpuzzle wie gehabt. Links vom Eingang befindet sich ein Poster des vermißten Ivan, das Ihr genauer untersucht. Geht dann in das Geschäft hinein, hört den Anrufbeantworter ab und schaut die Videos an. Klickt danach draußen die sich drehende gestreifte Röhre an, bis Ihr die verschlüsselte Nachricht erhaltet.

Phils Markt

Nehmt hier den Vierteldollar beim Cola-Automaten mit und vereinigt das Geld im Inventar mit den restlichen Barschaften.

Safari Saving and Loan

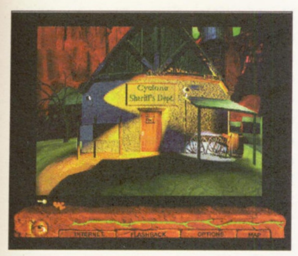
Alle Ziffern müssen je einmal gedrückt werden, so daß nacheinander die im Video gezeigten Zahlen 11, 12 und 13 entstehen (Beispiel: 8,0,3 : 4,2,6 : 1,5,7). Nun öffnet sich die Tür, Ihr geht hinein und seht Euch alle Filme an. Steckt dann die Diskette in den Computer und gebt bei der Codeabfrage LYLE (durch am Boden liegende Menschen dargestellt) und AIVILO ein, für die Computernachricht das Paßwort „KOJDSQTAWULLPOBSCLKMMCTE". Hinter einem Wandbild befindet sich ein Safe, der durch die Ziffern (von oben nach unten, bei Fußabdrücken einstellen) 1, 5, 4, 3, 5, 0 geöffnet werden kann. Ist der Safe offen, eine Art „Steinschlüssel" herausnehmen und alles weitere ansehen. Geht jetzt ins

Warehouse

Setzt hier den Schlüsselstab vom Friedhof in der Tür ein.

Sheriffbüro

Seht Euch die Videos an. Im Horn eines Tierschädels steckt ein Schlüssel (in einem



Hier haust der Sheriff von Cyclone

Nebenraum mit einer Westerntür). Mit diesem Schlüssel öffnet sich die rechte obere rechte Schreibtischschublade. Bei den Akten ist ein Unfall-Report, den Ihr studiert.

Friedhof

Hier befindet sich die kopflose Statue aus den Videos. Benutzt die Rose mit der Vase, drückt dann die Zehen, und ein Fach im Sockel öffnet sich. Nehmt alles mit.

Motel

Im Büro betätigt Ihr die Klingel. Ihr findet einen heiligen Stab, den Ihr dem Inventory einverleibt, dann betrachtet das Symbol auf der Schachtel. Von jetzt an nimmt Eure Lebensenergie stetig ab. Handelt also schnellstens und bringt den Stab zum

Altar in der Schlucht

Zum Ablegen eines Stabes beim Altar geht künftig immer so vor:

1. In die Schlucht gehen.
2. Dort schnellstens das zum Stab gehörige Symbol finden.
3. Den Stab darauf anwenden und das Tangram-Puzzle lösen.
4. Weiter nach innen gehen.
5. Die Treppe nach oben benutzen
6. Oben zur Tür gehen und den Stab dann rechts von der Tür auf einen Totenkopf anwenden.
7. Durch die offene Tür gehen und sich links halten, um den Altar zu finden.
8. Den Stab in das Loch über das zugehörige Zeichen stellen.
9. Den Rückweg schnellstens antreten und dabei möglichst wenig Lebensenergie verlieren.

Das zugehörige Tangram-Puzzle für den Stab aus dem Motel findet Ihr im sechsten oder siebten Bildschirm hinter dem Schild am Eingang der Schlucht an den Felsen oben links. Ward Ihr schnell genug, bekommt Ihr am Altar die gesamte Lebensenergie zurück und besitzt diese auch noch, wenn Ihr den Canyon verlassen habt.

Cafe

In der Küche befindet sich nun eine Kreatur, der Ihr einen Zettel wegnehmt. Zündet die Kerze auf dem Tisch an und benutzt den Zettel mit der Flamme. Nun offenbart sich eine Telefonnummer (5559547) und ein Zeichen.

Eigenes Zimmer

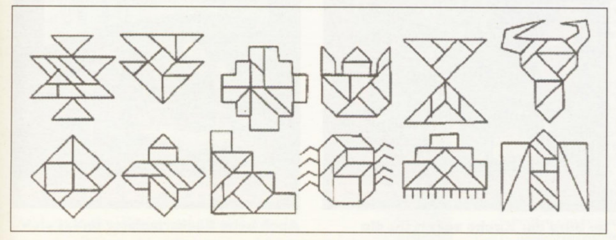
Benutzt hier das Telefon und ruft die Nummer an, die auf dem Zettel steht. Ihr erhaltet die Auskunft, daß in der Kommode unter dem Bild im Hotelzimmer ein zweiter Stab ist. Nehmt ihn mit und begebt Euch wieder schnellstens zum

Altar in der Schlucht

Handelt hier wie oben, das Tangram-Puzzle ist im fünften Bild nach dem Schild.

Büro des Motels

Seht hinter die Theke und öffnet die vier Schubladen. Lest in der gefundenen Bibel, entdeckt das Rasiermesser und nehmt den Schlüsselstein. Schaut Euch die Nachricht im Zimmerfach Nr.6 und den Brief im Briefständer an und hört außerdem den Anrufbeantorter ab. Weiterhin befindet sich ein Automat im Zimmer, dem Ihr „C2" zum Kauf von Batterien eingebt und mit dem Kleingeld bezahlt.


Dies sind die Tangrampuzzles an den Wänden in der Schlucht

Safari Saving and Loan

Links von der Tür befindet sich ein Puzzle. Ziel ist es, die blassen Teile der linken Seite zu farbigen Teilen auf der rechten Seite in die richtige Reihenfolge zu bringen.
Geht dabei folgendermaßen vor:
Bewegt Teil E in den rechten, unteren Teil von Feld 5 – Teil anklicken, nach rechts, nach oben.
Bewegt Teil F in den rechten unteren Teil von Feld 6 – Teil anklicken, nach oben, nach rechts, nach unten.
Bewegt Teil E in den linken oberen Teil von Feld 6 – Teil (jetzt in Feld 5) anklicken, nach unten.
Bewegt Teil D in den linken unteren Teil von Feld 3 – Teil anklicken, 2x nach unten.
Bewegt Teil C in den rechten oberen Teil von

Feld 1 A B
Feld 2 C D
Feld 3 E F
Feld 4 oben unten
Feld 5 oben unten
Feld 6 oben unten

Feld 3 – Teil anklicken, 2x nach unten.
Bewegt Teil A in den rechten oberen Teil von Feld 4 – Teil anklicken und nach rechts.
Bewegt Teil B in den unteren linken Teil von Feld 4 – (im Uhrzeigersinn bewegen).
Bewegt Teil C in den unteren linken Teil von Feld 1 – C, das jetzt in Feld 3 liegt, anklicken und mehrmals nach oben.
Bewegt Teil D in den rechten unteren Teil von Feld 5 – D, das nun in Feld 3 liegt, anklicken und dann 2 x nach oben, 3x nach rechts.
Bewegt Teil C in den linken oberen Teil von Feld 5 – dieses Teil jetzt anklicken und damit die Lücke ausfüllen.
Habt Ihr alles richtig gemacht – beachtet, daß die Teile nach einer Bewegung an einer anderen Stelle liegen – ergattert Ihr nun einen Hammer und könnt einen zuvor verdeckten Text lesen. Das Zeichen auf dem zusammengestellten Bild gut merken! Mit dem Hammer zertrümmert Ihr nun rechts eine blau-rote Figur auf der Theke, womit Ihr den dritten Stab findet. Bringt Ihn sofort zum Altar! Danach geht es zu

Phils Markt

Nehmt das Schlangenterrarium. Sollte noch eine Schlange darin sein, verlaßt den Raum wieder und seht erneut hinein. Klickt den Wassernapf am Boden an und seht genau hin. Merkt Euch die Zeichenkombination und gebt Sie an der Kasse ein, die sich öffnet. Rechts könnt Ihr ein Fach anklicken, aus dem Ihr einen weiteren Steinschlüssel entnehmt.

Kirche

Geht nach hinten ins Büro durch. Schaut Euch die Videos an, findet in den Schuhen die Zahl 12 und hört den Anrufbeantworter ab. Untersucht die Schubladen des Schreibtisches, wo Ihr den vierten Steinschlüssel entdeckt. Hinter einer spanischen Wand ist ein Puzzle. Merkt Euch das Zeichen! Die Kugeln sind in der Reihenfolge 2-5-7-1-6-4-8-3 angeordnet. Ihr müßt sie der Größe nach ordnen, was Ihr folgendermaßen ausführt: 6-3-8-6-5-7-3-5-7-2-1-4-6-7
Nun erhaltet Ihr den vierten Stab, mit dem Ihr genauso wie mit den anderen verfahrt.

Phils Markt

In einem der Kühlräume erwartet Euch ein Eierpuzzle. Ziel ist es, das Ei, das aus der Maschine in den obersten Eierbecher fällt, in das Loch rechts unten zu bringen. Die Richtung könnt Ihr wählen, aber die Punkte in den Eierbechern legen fest, wieviel Felder das Ei „weitergehen" darf. Nachfolgend wird die Lösung beschrieben. Die Zahl bedeutet die Anzahl der Eierbecher, die Buchstaben die Richtung (W=links, S=unten, O=rechts, N=oben):
3-S, 1-E, 5-E, 2-N, 6-W, 2-E, 3-E, 3-S, 2-S, 3-W, 3-N, 3-N, 2-E, 4-S, 3-W, 5-E, 2-S
So gelangt Ihr zum fünften Stab, der seiner Bestimmung übergeben wird. Auch hier müßt Ihr Euch das Zeichen merken, das Ihr im Canyon im ersten größeren rötlichen Raum findet!

Sheriffbüro

Hinter dem Westerngatter ist eine Spielmaschine, die neun Karten herausgibt. Habt Ihr alle auf dem Spieltisch plaziert, vertauscht das Gerät fünf davon, die Ihr Euch merken müßt. Klickt dann den Platz an, an dem die von der Maschine gezeigte Karte liegt. Ihr bekommt den sechsten Stab; prägt Euch das Zeichen ein und bringt ihn sofort zum Altar.

Bakery-Shop/Bäckerladen

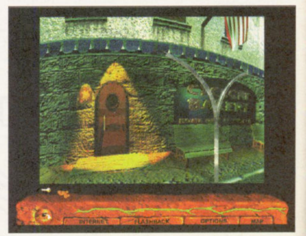
Klickt den Backofen an. Verschiebt mit dem Hebel die Backbleche solange, bis innen ein Puzzle erscheint. Ziel ist es, durch Überspringen von zwei Donuts einen Doppeldonut zu erhalten. Eine der möglichen Lösungen lautet (wenn die Donuts von links nach rechts von 1 - 10 numeriert sind):
7-10, 4-8, 6-2, 1-3, 5-8. Nun erhaltet Ihr den siebten Stab. Zeichen merken und sofort zum Altar bringen!

Barber´s Shop/Friseurladen

Klickt einen Stuhl an, dreht ihn herum und seht einen weiteren Stab. Dann klickt auf das Waschbecken, dreht das Wasser auf und klickt auf eine der Spinnen. Schaut jetzt in das Waschbecken und führt die Spinne so,



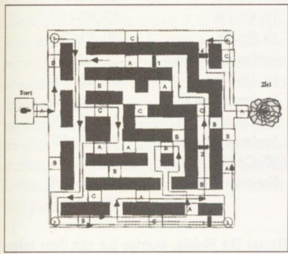
Im Büro der Kirche solltet Ihr die Schubladen untersuchen



Auch beim Bäckermeister findet sich ein Stab

daß sie rechts außen in ihrem Nest landet. Habt Ihr das geschafft, gehört der achte Stab Euch, den Ihr auch zum Altar bringt.
Sobald Ihr zurück seid, fordert Euch der Geist auf, eines von 7 Symbolen als „Feind“ auszuwählen. Klickt das Buch an und befolgt die Anweisungen.

Gasstation
Seht Euch alles genau an. Schaltet den Kompressor ein und stellt ihn durch richtiges Drehen des roten Rades genau auf 230 (die Zahl stammt aus einem Video) ein. Betätigt dann den Schalter für die Hebebühne nach rechts. Unter dem Auto findet Ihr ein Notizbuch; blättert darin, dann kommt



So muß die Spinne laufen

ein Schlüssel zum Vorschein, mit dem Ihr den Kasten in der Kirche öffnen könnt. Hier erhaltet Ihr die Kombination für die Geheimtür in der Bücherei.

Bücherei
Gebt die Kombination am Schloß ein und geht ins Geheimzimmer. Seht Euch die Bilder an und nehmt den Schlüssel vom Boden auf. Draußen befindet sich auf einer Erhöhung in der zweiten Reihe oben links ein Buch über Symbole und Masken. Geht nun zu der Erhöhung nach unten zu den Karteikästen. Öffnet den für die Buchstaben „O-P“. Darin befindet sich eine Schachfigur, auf der „A-2“ steht. Nehmt Ihr ein Buch von einem Bücherregal in einer tieferen Ebene, bricht es zusammen. Ein Geist erscheint, und Ihr schaut Euch das Buch an. Begutachtet alle Schaukästen und Zeitungsausschnitte.

Motel
Untersucht das Nachbarzimmer. Dort findet sich ein Brecheisen, das Ihr mitnehmt. Seht Euch die Geldbörse an und entdeckt in einer Schublade eine weitere Schachfigur, auf der „A-1“ steht. Im Papierkorb liegt noch ein zerissenes Bild, dann geht zu

Max´ Haus
In einem Felsen liegt unten der Schlüssel für das Tor; öffnet es und geht hinein. Die Tür zur Wohnhöhle ist zwar verschlossen, doch der Code lautet: 2991228
(Die Stäbe haben zwei Seiten, lassen sich drehen und untereinander vertauschen. Die Tür wird sich nach der richtigen Einstellung öffnen.)

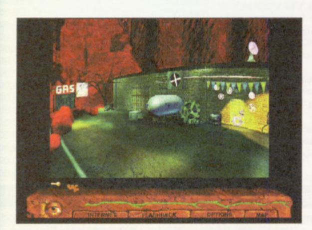
Pearl Larsons Haus
Öffnet mit dem Schlüssel aus der Küche die Tür. Geht in die Küche; im Backofen Wendys entdeckt Ihr ein Notizbuch. Lest es, denn es sind verschiedene Codes drin, mit denen auch Nachrichten entschlüsselt werden können. Im Schnabel des Tukans auf der Kommode steckt eine weitere Schachfigur. Neben der Küche ist eine Tür, die in den Keller führt. In dem blauen Koffer findet Ihr einen Walkman, in den Ihr gleich die Batterien aus dem Inventory steckt. In einer Ecke hängt ein Gegenstand von der Decke, den Ihr anklickt und dadurch ein neues Puzzle erhaltet. Die Fledermaus muß sich zum grünen Insekt vorarbeiten, darf aber an jedem anderen nur einmal vorbeikommen: (Ist 1 der Startpunkt, dann die Insekten von 1 über 2 usw. bis zur 25 ablaufen.)

12	14	22	23	25
11	13	15	21	24
10	8	6	16	20
9	7	5	17	19
1	2	3	4	18

Nun bekommt Ihr den neunten Stab, den Ihr – wie üblich – schnellstens abliefert!

Sheriff-Büro
Untersucht die Tür zum Gefängnis. Die Zahl in der Mitte gibt die Seitenzahl des Buches an, das im Schreibtisch liegt. Stellt die Symbole dann entsprechend ein. Holt jetzt die Schachfigur aus der Zelle.

Gasstation
Plaziert hier die Schachfiguren entsprechend ihrer Gravur auf dem Boden.



Stellt hier die Schachfiguren auf

Burts Trailer
Klickt neben der Treppe auf einen Spalt und benutzt auf ihn das Brecheisen. In dem nun zugänglichen Raum liegt eine Kiste mit einem zweiten Schlüssel, der zu einem Schließfach im Safe passen sollte. Also auf zum

Safari Saving and Loan
Öffnet den großen Safe und schaut, was auf der großen Tür steht. Nun macht den kleinen Geldschrank auf. Untersucht das Buch und schlagt die Seitenzahl auf, die als Ziffer auf der großen Safetür steht. Legt nun die „Karte" mit den Löchern und der Kerbe auf die Seite; der Buchstabe der großen Safetür stellt die Richtung dar, in der die Kerbe zeigen muß (durch Anklicken des Zebras kann die Kerbe nach N=oben, E=rechts, S=unten und W=links verdreht werden). Ermittelt die Kombination auf folgende Weise. Geht von oben nach unten vor und verbindet immer einen Buchstaben mit einer Zahl oder umgekehrt. Habt Ihr z.B. L4, R2 und L5 ermittelt, bedeutet das, daß Ihr linksherum auf die Zahl 4, rechtsherum auf die Zahl 2 und wieder linksherum auf die Zahl 5 drehen müßt. Ist der Safe offen, seht Euch die zwei Schlüssel im Inventar an und merkt Euch die Kombination 32B. Öffnet dieses Schließfach und nehmt die Flasche mit Sand und das Video mit, das Ihr Euch auf Eurem Zimmer anseht.

Warenhaus
Falls Ihr an der Tür noch nicht den Stab eingesetzt habt, holt dies jetzt nach. Stellt dann die Kombination ein, die auf dem Blatt in der CD-Hülle steht. Im Inneren geht rechts zu dem Rundbau, wo sich Olivias Notizbuch befindet. Untersucht das Schlagzeug und klickt die Schraube am Becken an; auf diese Art gelangt Ihr an ein Tonband, welches Ihr in den Recorder legt. Rechts vom Auto sind zwei Kisten, die beim Anklicken ein weiteres Puzzle präsentieren.
Nun rechts vom Auto zwei Kisten entdecken, sie anklicken und das neue Puzzle finden. Numeriert die Felder:

A B C D E F G
1
2
3
4
5
6
7

Die blauen, roten, orangenen, grünen und gelben Steine müssen in die für sie vorgesehenen Felder gebracht werden. Geht dabei folgendermaßen vor (alles muß aber in 38 Zügen erledigt sein; Freizüge zählen hier nicht):

1. F7-C7
Freizug: G2 -G5
2. B1-E1
3. A6-A3
4. C4-A4
5. D5-D7
6. E4-G4
7. D3-D1
8. D4-E4
Freizug: E6-D6
9. D6-D2
Freizug: F6-D6
10. D6-D4
11. C6-F6
12. C2-C6
13. C6-E6
Freizug: B6-D6
14. D6-D5
Freizug: D7-D6
15. D6-A6
Freizug: F3-C3
16. C3-C6
Freizug: B3-C3
17. C3-C5
Freizug: B2-B4
18. B4-C4
19. B5-B3
20. B3-G3
Freizug: A4-B4
21. B4-B1
22. D2-B2
23. E2-C2
24. A3-B3
25. F2-D2
26. D2-D3
27. G3-G2
28. F1- F2
29. F5 - F3
30. E1 - E2
31. D1 - F1
32. C5 - B5
33. C6 - B6
34. C7 - C6
35. G5- F5
36. F6 - F7
37. G6 - F6
38. G4 - G6

Hattet Ihr Erfolg, werdet Ihr mit dem zehnten Stab belohnt, den Ihr schnell plaziert.

Gasstation
Stellt die Schachfiguren entsprechend der Vorgabe des Schachbretts in Olivias Notizbuch richtig auf, nachdem Ihr auf ihrem Boden festgestellt habt, auf welches Feld sie gehören. Nehmt jetzt aus der Schublade unter dem Schachbrett einen Schraubenzieher. Geht ans Telefon und hört den Anrufbeantworter ab, brecht mit dem Schraubenzieher die obere Schublade am Schreibtisch auf. Nehmt den Kanister heraus und füllt ihn draußen an der Zapfsäule mit Benzin.

Mine
Geht hinauf zum Eingang und füllt das Benzin innen links vom Aufzug in die Maschine. Öffnet dann den Aufzug, nehmt den elften Stab und liefert ihn wie gewohnt beim Altar in der Schlucht ab.

Friedhof
Lauft ins Mausoleum und löst das Puzzle, dessen Lösung Ihr hinter einem Bild auf Papier findet.

Mine
Fahrt mit dem Aufzug hinunter, wendet Euch nach links und geht die Treppe hinun-

ter. Dort befindet sich ein Raum, in dem eine Leiter nach oben führt. Gegenüber an einem Nordstollen ist eine Fackel, die Ihr mitnehmt, dann fahrt wieder nach oben.

Max´ Höhle
Plaziert die Spieluhr neben dem Computer. Klickt die Tastatur an und speichert so die Liebesnachricht.

Burts Trailer
Zündet hier vor dem Schrank die Fackel an und öffnet diesen dann. Löst das Puzzle unten links. Es gibt die Felder:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

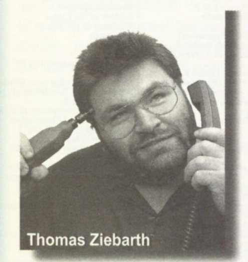
Klickt die Felder/Würfel 4, 7, 8, 9, 6, 3, 2, 5, 4, 1, 2, 5 an, so daß das mittlere Feld frei wird. Jetzt erhaltet Ihr den zwölften Stab. Dieser ist nicht so leicht loszuwerden: Ihr scheitert zunächst am zersprungenen Totenkopf am Eingang, erfahrt aber, daß es einen zweiten Weg gibt. Lauft also schnellstens zurück in den Stollen in den Raum mit der Leiter. Klettert sie empor, wo sich ein Schaltpult befindet, welches so aussieht:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

Drückt zunächst alle zwölf Zeichen und löst sie dann wieder. Betätigt nun das 4., 8., 5., und 2. Feld. Eine Schwebebahn verfrachtet Euch zu einer Tür, die Euch den Weg zum Altar ermöglicht. Setzt den Stab ein, woraufhin ein Geist erscheint. Wendet den Walkman auf das Loch an, woraufhin Ihr erfahrt, daß Ihr eine zweite Steinhälfte benötigt.

Friedhof
Unten im Mausoleum ist ein Schlüssel, der die noch verschlossene Tür in Max' Höhle öffnen kann. Dort ist auch die zweite Amulethälfte. Seht Euch den Rest ebenfalls an, dann geht wieder durch die Mine zum großen Altar. Benutzt abermals den Recorder mit dem Loch, und der Geist stellt fest, daß Ihr nun beide Hälften habt. Wendet dann den Sand auf das Gebilde im Boden an.
Setzt nun das falsche Amulettstück nach etlichen Gesprächen in den Altar ein.
Wenn Euer Gegenspieler dann erwartet, daß ihm große Kräfte verliehen werden (nachdem er die zweite Hälfte dazugesetzt hat) und er ins Loch schaut, tauscht die falsche gegen die richtige Hälfte aus. Nun dürft Ihr noch ein weiteres Puzzle unter Zeitdruck lösen, dann habt Ihr das Adventure gelöst.

Erste + Hilfe


Thomas Ziebarth

Diesmal wieder Hotline-Themen bunt gemischt und: 3D-Voodoo beschleunigte 128-bit-Grafik aus dem Hause Hercules

SO GEHT'S

Bereits seit einigen Wochen läuft unser neuer Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

Floppy weg durch VGA?

Tatsächlich - das ist möglich! Eine Leserin aus München baute ihren 486er in einen Pentium um und verwendete aus Kostengründen ihre alten Komponenten. Eigentlich kein Problem, es sei denn, man verwendet eine ISA-Bus-Grafikkarte! Hierbei kann es auf einigen Boards (in diesem Fall ein GA586HX von Gigabyte) zu Störungen im Bussystem kommen. Das liegt jedoch meistens nicht an den Mainboards, sondern an der Inkompatibilität der Grafikkarten. Nach meiner Erfahrung können diese Sörungen von "verschwundenen" Schnittstellen bis hin zur Abschaltung des Cache-Speichers reichen!

In unserem speziellen Fall wurde nach der Umbau-Aktion das Floppy-Drive nicht mehr erkannt. Das Laufwerk war korrekt angeschlossen, im BIOS-Setup ordnungsgemäß eingetragen und es war auch technisch einwandfrei. Alle Kabelumsteck-Versuche blieben genauso erfolglos, wie alle Varianten der CMOS-Einstellung. Auf eine Fehlermeldung verzichtete die Maschine ebenso wie auf das Lesen – das Diskettenlaufwerk war einfach nicht existent!

Erst nach dem Einbau einer PCI-Grafikkarte tat das Floppy dann endlich das, was es tun sollte – ohne jegliche Änderung an der Maschine...

Mit dem Phänomen dieser unerklärlichen Störungen bin ich ja vertraut – die Ursache in diesem Fall bleibt mir jedoch rätselhaft, da es keine der sonst üblichen Ressourcen-Konflikte mit der ISA-Karte gab. Auch nach nochmaligem Einbau war das Floppy wieder weg – PCI-Grafik rein – Floppy wieder da! Es bleibt also nur zu vermuten, daß diesmal die Inkompatibilität doch beim Mainboard zu suchen ist, und zwar im pnp-Bereich. Da jedoch die pnp-Abschaltung des betroffenen ISA-Slots auch nichts half, ist auch das eigentlich auszuschließen. Jetzt nur keine Panik – dieser Fehler muß natürlich nicht generell bei jedem Board auftreten!

Ich kann jedenfalls nur dringend empfehlen, auch die VGA-Karte auszutauschen, wenn von einem ISA- auf ein PCI-Board umgestellt wird. Vor allem, da momentan schon PCI-Grafikkarten mit S3-Virge3D-Chip und **4MB EDO-RAM** für knappe 130 Mark zu haben sind...

3D x 128bit = Stingray

Sie sieht ungewöhnlich aus, die brandneue Hercules Stingray 128 bit mit 3D-FX-Beschleunigerboard. Diese Karte vereinigt solide Hercules-Qualität mit der Geschwindigkeit einer Voodoo-3D-Bescheunigerkarte, welche als Daughterboard auf der Hauptkarte sitzt. Das hat den Vorteil, daß nur ein PCI-Slot benötigt wird. Trennen kann man die beiden allerdings nicht. Die dadurch etwas "dicker" geratene Karte kommt sich mit dem Nachbar-Slot zwar nicht direkt ins Gehege, aber es wird sehr eng! Temperaturmäßig sollte sie nicht direkt neben einem SCSI-Controller oder einer TV-Karte stecken, denn über Unterkühlung kann die Stingray nicht klagen!

Zum Test: Die 3D-FX-Beschleuniger-Seite ist den üblichen 3D-Karten ähnlich, aber etwas geringer bestückt. Bei dem mir vorliegenden Testmodell mit 6 M Gesamtspeicher muß sich der Voodoo-Teil mit 2 MB begnügen – den Rest beansprucht die Grafikkarte für sich. **Unter Windows95** ist die Stingray 128 recht flott im 2D-Bereich und kann auch mit der "großen" Konkurrenz mithalten. Die 3D-Performance reicht allerdings nicht ganz an separate Karten – z.B. Diamond oder Orchid – heran, ist aber ein absolut befriedigender Kompromiß, wenn man nur eine Karte einbauen will, weil z.B. kein PCI-Slot mehr frei ist. Ein weiterer Vorteil der Karte ist, daß keinerlei Loop- oder Feature-Connector-Kabel benötigt werden, und die daraus resultierende Minderung der Bildqualität nicht eintritt. **Unter DOS** liegt die 3D-Beschleunigung bei

null, aber im 2D-Bereich läßt die Karte keine Wünsche offen.
Noch eines für Besitzer eines 21"-Trinitron-Monitors: Gelegentlich kann es unter Win95 vorkommen, daß sich die Ränder der Dialogboxen und -Fenster in leichten Schlangenlinien hin und her bewegen. Keine Sorge – in diesem Fall sollte die Abschaltung der 3D-Funktionen Abhilfe schaffen.

Gesamturteil: Für "Freizeitspieler", die hauptsächlich mit Text- oder Bildbearbeitung zu tun haben, sehr empfehlenswert. Mein Tip für CAD-Freaks, beinharte "Framerate-Jäger" und "Profi-Zocker": Finger weg!
Momentaner Preis: 6 MB-Version mit zwei 3D-FX-Spielen ("Pandemonium" und "Formula 1") ca. 450 Mark (bulk).

Monster macht "blau"?

Wolfgang E. aus Ratingen wollte 3D-Beschleunigung satt! Die Mystique mit 4MB und die "Diamond-Monster-3D" mit ebensoviel Speicher on Board sind die perfekte Lösung. Das wußte er und baute dieses Gespann ein. Es funktionierte auch einwandfrei. Dann wollte er aber mal den Unterschied sehen, der ihm von seinem neuen "Monster" bescheert wurde. Er steckte die Kabel um und ließ die Mystique allein laufen. Der Unterschied war (bei den entsprechenden Games) beachtlich – also die 3D-Monster wieder einschleifen. Doch siehe da, die Karte machte "blau" – im wahrsten Sinne des Wortes! Der ganze Bildschirm erstrahlte im schönsten Türkis aller Schattierungen. Also Kabel noch einmal trennen, Monitor an die Mystique anschließen – Bild O.K.! Wird allerdings der **Kabel-Loop** erneut angeschlossen, erscheint das Bild wieder schön blau...
Ein Freund wußte Hilfe: Da er die gleiche Karte hatte, wurde diese getauscht – das gleiche Ergebnis! Letzte Hoffnung – die PP-Hotline! Aber erst kurz bevor auch ich das Handtuch werfen wollte, kam mir eine Idee. Ich bat Wolfgang doch mal das Loop-Kabel zu untersuchen. Eine "Pin-Zählung" ergab, daß ein Stift offenbar locker war und beim ersten Einstecken nach hinten geschoben wurde, so daß er gerade mal noch Kontakt hatte. Das "Raus und Rein" beim zweiten Anschluß gab dem Pin dann den Rest – er rutschte gänzlich in das Steckergehäuse. Da es sich offenbar um

LOOP-KABEL

Ein Loop-Kabel ist eine Verbindungsschleife zwischen zwei Karten eines PCs. In unserem Beispiel wird das Monitorsignal aus der Grafikkarte zuerst in die 3D-Beschleunigerkarte geleitet, dort aufbereitet und dann erst an den Monitor weitergegeben. Das heißt, der Monitor wird nicht mehr direkt an die Grafikkarte angeschlossen, sondern an die Beschleunigerkarte.
Vorteil: Eine über Loop angeschlossene Beschleunigerkarte arbeitet normalerweise mit allen PCI-Grafikkarten ohne jegliche Hardware-Kompatibilitätsprobleme, da nicht über den Bus kommuniziert wird.
Nachteil: Wird mit Anwendungen im 2D-Bereich gearbeitet, ist die Beschleunigerkarte inaktiv. Aufgrund der Kabelschleife und der zusätzlichen Steckverbindungen kann das eine leichte Einbuße in der Bildqualität zur Folge haben (Geisterbilder und / oder Konvergenzfehler).

Sachen gibt's...

Heute muß ich Euch endlich mal die ungewöhnlichsten Fragen und Fälle vorstellen, die mich bis jetzt an der Hotline heimsuchten. "Ungewöhnlich" nenne ich diese Fragen, weil ich einfach mal behauptete, es würde keine "dummen" geben – das muß ich hiermit wohl zurücknehmen!
Selbstverständlich bleiben die "Lieferanten" dieser Fragen anonym...
Hier also meine "TOP 3":
Platz 3: Mein 386er hat 2 MByte Speicher. Wenn ich eine 8 MByte Grafikkarte (?!) einbaue, kann ich von diesen 8 MByte nicht ein wenig für den Computer abzweigen, oder braucht die VGA-Karte alles für sich?! (Aua!)
Platz 2: Ich habe ein ISA-Board und bekam jetzt eine neue Controllerkarte. Die hat auch in einen Steckplatz 'reingepaßt, funktioniert aber nicht. Kann das daran liegen, daß da hinten an der Karte noch Kontakte frei sind? Werden die nicht nur für schnellere Boards gebraucht? (Sind's am End' Ersatzkontakte, oder war's doch 'ne VLB-Karte?)
Platz 1: Mein Mainboard funktioniert nicht, obwohl es ganz neu ist. Schon beim Einbau hatte ich Probleme, weil einige Festschraublöcher gefehlt haben. Zwei hab' ich nachbohren müssen, aber daran kann's nicht liegen – ich hab' extra nachgeguckt, weder oben noch unten waren Leiterbahnen im Weg. (Oben und unten vielleicht nicht, aber dazwischen – 100%ig!)
Sonderplätze: Den ersten Sonderplatz bekommt ein User, der meinte, eine Pentium-CPU mit 66 MHz in einen 486er einbauen zu müssen. In irgendeiner Zeitschrift (die PP war's gewiß nicht!!) muß mal dringestanden haben, daß diese CPUs vom Pinraster her mit einem 486er kompatibel, aber größer sind, weil er zusätzliche Pinreihen besitzt, die ein 486er noch nicht braucht. Stimmt rein technisch gesehen. Aber unser User nahm erstens das zu wörtlich und zweitens den Seitenschneider... (Warum hat wohl dieser Prozessor nicht mehr funktioniert?)
Der zweite Sonderplatz geht an denjenigen, der mich fragte, woher es wohl kommen kann, daß seine Steckkarten nicht mehr vollständig in die Slots hineinreichen, nachdem er das Mainboard getauscht hat. Er habe außerdem einen starken "elektrischen" Geruch bemerkt, als er die Kiste probeweise einschaltete.
Kein Wunder – denn in Ermangelung von Abstandshaltern hatte er das Board direkt mit der Leiterseite in das Gehäuse geschraubt – direkt auf's Metall... (Schönen Gruß von "Platz 1"?!)
Nein, nein – das ist wirklich kein Witz! Es ist leider bitterer ernst! Ich weiß natürlich nicht, ob diese Fragen nur dazu dienten, meinen Humor zu testen, oder mich schlichtweg zu ver...!
Sicher ist, daß es sich um sogenannte UTS-Fehler handelt, die, wie man sieht recht häufig auftreten. Was? Ihr wißt nicht, was das heißt? Ganz einfach: UTS steht für "User to stupid"...

den Red-Pin handelte, war eine Blaugrünverfärbung des Bildes also völlig logisch.
Zur Beruhigung – kaputtgehen kann davon nichts – außer den eigenen Nerven, wenn man nicht weiß, wo der Fehler liegt.
Sehr intersessant fand ich allerdings, daß Wolfgang mit diesem Problem nicht allein dasteht. Am selben Tag (!) kamen immerhin vier Anrufe mit genau dem gleichen Problem! Ich kann Euch also nur raten, die Kabel der "Monster-3D" wie rohe Eier zu behandeln. Das sollte aber der Qualität der Karte keinen Abbruch leisten, denn ich halte sie nach wie vor für die Beste ihrer Art...

Herstellergarantie – Risiko des Kunden?

Heutzutage ist eine besonders gute Garantie fast noch wichtiger als der Preis. Bei vielen Artikeln wird die Garantie direkt vom Hersteller gewährt.
Ein Beispiel: Die Matrox Mystique hat **drei Jahre Herstellergarantie**. Aber der Händler ist nur innerhalb der **ersten sechs Monate** der haftende Ansprechpartner. Innerhalb dieser Zeit darf er einen Garantiefall nicht auf den Hersteller "abschieben" – er selbst muß Nachbesserung bzw. Ersatz leisten. Das gleiche gilt auch für Festplatten. Werden hier vom Hersteller fünf Jahre gewährt, hat der Händler rein rechtlich seine Schuldigkeit nach sechs Monaten getan. Dann entscheidet lediglich die Kulanz des jeweiligen Geschäftes, wer den beanstandeten Artikel zur Reparatur einsendet. Übernimmt das der Kunde selbst, gehen Transportrisiko und Versandkosten auf seine Kappe! Führt den Versand jedoch der Händler durch, kann man in den meisten Fällen ein für beide Seiten angenehmes Abkommen treffen, das die Kosten und das Risiko regelt. Es ist aber zu bedenken, daß dann die Wartezeit auf den reparierten Artikel deutlich länger ist, da die meisten Unternehmen die Ware erst zu ihrem Lieferanten schicken müssen, der sie dann wiederum an den Hersteller weiterleitet und umgekehrt.
In jedem Fall gilt: **Verpflichtet** ist ein Unternehmen nicht dazu, dem Kunden den Versand abzunehmen, wenn die sechs Monate der gesetzlichen Haftung abgelaufen sind! Aber was wär's doch für eine Werbung, wenn...
"Umtausch von statischen Bauteilen ausgeschlossen!" Vorsicht! Wenn dieser Satz auf der Preisliste erscheint, sollte vor dem Kauf genau nachgefragt werden, was der Händler unter "statischen Bauteilen" versteht! Auch sogenannte "statische Bauteile" sind nämlich Garantiepflichtig, wenn es sich um assemblierte Platinen handelt. Ein RAM-Modul ist also in diesem Sinne kein statisches Bauteil, sondern eine Erweiterungskarte mit sechs Monaten Haftungspflicht. Anders kann es bei Halbleiter-Einzelteilen aussehen. Hier gelten teilweise andere Garantiebestimmungen, die zu erklären allerdings diesen Rahmen sprengen würde!
Ein weiteres Schlupfloch kann der auf Preislisten wichtige Zusatz "Wir liefern entsprechend unserer AGBs" sein. Diese "allgemeinen Geschäftsbedingungen" werden zwar vom BGB grob definiert, können jedoch Zusatzklauseln des jeweiligen Händlers enthalten, die Garantieleistungen einschränken (zum Beispiel für CPUs, RAM-Erweiterungen etc.). Diese Zusätze müssen rechtlich nicht unbedingt wirksam sein, aber es gibt auch legale Einschränkungen. Im Zweifelsfall hilft hier eine Rechtsberatung bei einer Verbraucherzentrale.
Der größte Bluff ist ein Garantiesiegel auf einem Komplettsystem! Diese Methode wird gern von Großanbietern genutzt, um zu verhindern, daß der Kunde selbst am PC "rumbastelt". Ist das Siegel beschädigt, erlischt die Garantie. Denkste! Mit diesem Trick wollen die Anbieter lediglich ihren PC-Service ankurbeln. Ein PC ist ein erweiterbares Gerätesystem – niemand kann dem User verbieten, eine Erweiterungskarte oder eine größere Festplatte einzubauen. Sollte dieser Umbau jedoch so unqualifiziert durchgeführt werden, daß er für den Geräteschaden verantwortlich sein – tja, dann ist die Garantie wirklich futsch, und das zu recht!
Die Garantieleistung **darf** ein Händler dann **verweigern**, wenn ein in sich geschlossenes, nicht vom Endanwender aufrüstbares Gerät (CD-ROM-Laufwerk, Festplatte, Monitor, Scanner usw.) nachweislich geöffnet wurde, Sturz- oder Wasserschäden aufweist, der Kunde keine Rechnung für das Gerät vorlegen kann, oder zum Beispiel bei RAM- und Erweiterungskarten Veränderungen wie Lötspuren erkennbar sind.
Auch kann in besonderen Fällen das Fehlen der Originalverpackung zu einer Ablehnung führen. Hier ist jedoch die Rechtslage nicht eindeutig und sollte am besten per Kulanz (zum Beispiel die Übernahme der Kosten für die neue Versandverpackung durch den Kunden) geregelt werden...
Ebenfalls von der **Garantiepflicht ausgeschlossen** sind Gebrauchtgeräte und -Bauteile. Jedem Händler steht es natürlich frei, auch auf seine Gebrauchtwaren eine Gewährleistung zu bieten – das spricht nur für die Seriösität des Unternehmens. Hier sind dann Garantiezeiten von 24 Stunden ab Übernahme bis zu drei Monaten üblich und auch korrekt. Bei sechs Monaten Garantie auf Second-Hand-Ware kann man bedenkenlos zugreifen. Wird auf Gebrauchtes jedoch keine Garantie gewährt, muß das eindeutig aus den Verkaufsunterlagen (Preisliste/Preisschild und/oder Rechnung) hervorgehen.
Bei Privatverkäufen ist das mit der Garantie Ermessenssache des Verkäufers. Hält er sein "Verkaufsobjekt" für in Ordnung, kann er eine Garantie geben – verbieten wird ihm das keiner – aber dazu raten bestimmt auch nicht!

Overdrive = Overcash?

Wer einen langsamen PC hat, denkt schnell an's aufrüsten. Was aber, wenn's nicht mehr geht – wenn das Mainboard ausgereizt ist? In diesem Zusammenhang werde ich oft gefragt, wie sinnvoll die Aufrüstung mit den sogenannten "Overdrive" CPUs ist.
Diese Frage eindeutig zu beantworten ist nicht ganz einfach, da es hier keine allgemein gültige Regel gibt.
Overdrive-Prozessoren gibt es sowohl für 486er als auch für Pentium-Maschinen. Fast alle haben sie eines gemeinsam: sie sind – gemessen an ihrer Leistung – meistens zu teuer!
Wie arbeitet so ein Overdrive eigentlich? Was macht den relativ hohen Preis aus? Ganz einfach: Er besitzt interne Spannungs- und je nach Anforderung auch Frequenzwandler, die es ermöglichen sollen, schnellere CPUs in Boards einzubauen, die eigentlich nicht so weit aufrüstbar sind. Außerdem – Hauptgrund für den Preis – haben Overdrive's alle einen extrem hohen L1-Cache, der für Power sorgt und für den größten Teil des Leistungsgewinns verantwortlich ist.
Einige Beispiele: auf einem alten 486er-Board mit ausschließlich 5V CPU-Spannung kann maximal ein DX 50 installiert werden

– alle höheren (Standard-) CPUs brauchen 3,3V Betriebsspannung bzw. setzen eine DX2 oder DX4-Kompatibilität voraus. Hier sorgt der **DX4-100 Overdrive** für Abhilfe. Er hat nicht nur einen eigenen Frequenz- und Spannungswandler, sondern auch noch einen dem normalen DX4-100 gegenüber hohen L1-Cache, wodurch er zu einer ansehnlichen "Rennmaschine" wird – für einen 486er jedenfalls. Abgesehen davon, daß er nur noch selten erhältlich ist, kann sein Preis immer noch in Dimensionen liegen, die zu genauem Überlegen und Vergleichen nahezu zwingen!

Mindestanforderung DX4-100ODP: DX-taugliches 486er Mainboard.

Der größte Verkaufsschlager war wohl der seinerzeit für 486er-Maschinen konzipierte **"Pentium Overdrive 83 MHz"**. Obwohl er geschwindigkeitsmäßig durchaus mit einem INTEL Pentium 75 MHz vergleichbar ist, verspricht er ein wenig mehr, als er tatsächlich halten kann, denn die CPU ist zwar auf Pentium-Technologie hergestellt, muß aber zwangsläufig im 486er-Modus laufen. Also: von 32-Bit-Adressierung keine Spur. Nur ein vergleichsweise riesiger L1-Cache (128 kB!) und die relativ hohe interne Taktung vermögen ihm gleichsam "Flügel" zu verleihen. Er verfügt über ein sehr gut durchdachtes Aktivlüftersystem, das direkt von der CPU (!) mit Spannung versorgt wird. Dennoch sind sehr hohe Betriebstemperaturen keine Seltenheit, aber völlig normal und unbedenklich. Dem, der sich hauptsächlich mit Textverarbeitung und sonstigen Office-Anwendungen beschäftigt, kann reinen Gewissens zu dieser CPU geraten werden, wenn er seinen 486er partout nicht aufgeben will. Aber auch hier – Preise vergleichen und nicht vergessen: Trotz Pentium Overdrive – ein 486er bleibt ein 486er!

Mindestanforderung Pentium Overdrive 83: DX4 – taugliches Board.

Ja, und dann ist da noch der **AMD X5-P75**. Hinter diesem kompliziertem Namen verbirgt sich zwar kein Overdrive, aber die wahrscheinlich schnellste 486er-CPU aller Zeiten! Diesen Prozessor gibt es mit 133 und 166 MHz. Doch schon beim 133er trügt der Name "P75", denn er kann auf einem schnellen Board durchaus mit einem INTEL Pentium 90 mithalten – der 166er könnte es getrost mit einem P100 aufnehmen! Nachteil an der Sache: Diese CPUs brauchen ein relativ modernes Board. Es muß **unbedingt DX4 – tauglich** sein und genau **3,45 V Prozessorspannung** liefern. Den Vierfachtakt macht der Chip dann selbst intern. Da es sich hierbei um einen "echten Viertakter" handelt, ist die interne Rechenleistung enorm (**4 x 33 MHz = echte 132 MHz** beim 133er – zum Vergleich: Der **DX4-100** taktet nur mit **3 x 33**, also insgesamt 99 MHz!). Somit ist diese CPU bei rechenintensiven Anwendungen wie Datenbanken, Tabellenkalkulationen und aufwendigen Grafikberechnungen (Spiele!) für einen 486er unschlagbar. Es gibt zwar Spezial-Zwischensockel, die auch auf einem reinen 5V-DX2 Board den DX4 simulieren können und die Spannung auf 3,45 V regeln, aber die volle Performance wird damit nicht erreicht. Wenn man sie noch bekommt, kosten diese CPUs mittlerweile unter 100 Mark.

Wie also deutlich wird, ist sehr genau zu prüfen, ob sich ein Overdrive für den 486er wirklich lohnt, oder ob in absehbarer Zeit sowieso auf Pentium umgebaut werden soll…

Anders sieht es da schon bei Pentium's aus. Auch hier sind Overdrive-CPUs erhältlich. Mit ihnen kann man seinen alten P60 z. B. ohne Probleme bis auf 150/166 MHz "hochjubeln". Die Boards machen das im allgemeinen ohne Meckereien mit, und auch die Leistung ist einigermaßen OK. Aber gerade bei den P60-kompatiblen Overdrive's ist der Preis so hoch, daß schon fast das Board getauscht werden könnte…

Bei allen anderen Boards kann ein Einbau dagegen recht zweckmäßig sein, will man nicht das Mainboard komplett erneuern. Ein Beispiel: Das Intel Zappa macht bei 90 MHz dicht. Mit einem Overdrive kann es ohne Probleme auf 166 MHz aufgerüstet werden. Das gleiche gilt für alte ASUS-Boards wie das TP4N und TP4XE, die – je nach Revision – auch nur bis 133 bzw. 166 MHz zu takten sind. Hier könnte z.B. ein Overdrive-MMX sinnvoll eingesetzt werden. Die Preise dieser Pentium-Upgrades reichen allerdings von gerade mal noch erschwinglich bis viel zu teuer – konkrete Zahlen zu nennen ist sinnlos, denn die Preise ändern sich bekannter Weise fast täglich!

Euer Tom

SABRE

Konflikt über

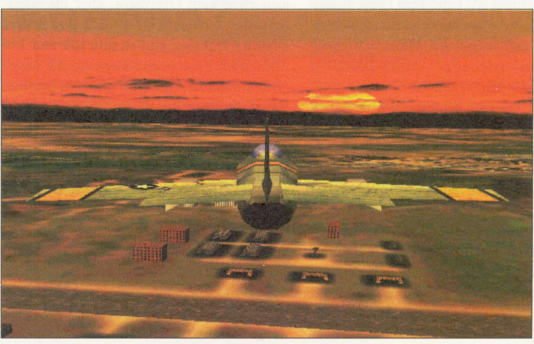
Technisch eindrucksvolle Flugsimulation mit historischem Background

F-86 SABRE



Eine F-86 Sabre (links) im Verfolgungsflug während eines Trainingseinsatzes
© NASA

Die F-86 Sabre wurde als Counterpart für die russische MIG-15 in Korea eingesetzt. Zwar war die erste Version der Sabre – zumindest technisch – der MIG noch unterlegen, aber spätere Modelle verkleinerten den Vorsprung erheblich. In der F-86 D wurde gar ein Radarsystem eingebaut, das es den Piloten nicht nur erlaubte bei schlechtem Wetter zu fliegen, sondern das auch die Treffsicherheit deutlich erhöhte. So wurde das Radar mit dem Autopiloten und der Waffenkontrolle verbunden.



Romantisch: Nach erfolgtem Einsatz fliegen wir dem Sonnenuntergang entgegen und landen auf dem heimischen Flugplatz

Bereits im zweiten Weltkrieg bewiesen erste Düsenjets, daß es mit der Äera der Propeller-Flugzeuge so langsam vorbei war – zumindest im militärischen Bereich. Der finale Abgesang der „klassischen" Kampfflieger und der endgültige Durchbruch der Turbinenkrieger kam allerdings ein paar Jährchen später während des Koreakrieges. Dieses historische Krisengebiet ist der Schauplatz der neuen Flugsimulation von Virgin Interactive. „Sabre Ace: Konflikt über Korea" setzt Euch an die Steuerknüppel von fünf verschiedenen Flugzeugtypen. Wer will fliegt die Flugzeugveteranen P-51 Mustang und YAK-9, oder die (damals) hochmodernen Jets MIG-15, F-80 Shooting Star und F-86 Sabre. An Solisten wurde bei der Entwicklung genauso gedacht wie an Netzfetischisten. Fliegt Ihr allein, soll das fertige Spiel 45 Einzelmissionen bieten, die aktuellen Einsätzen der damaligen Zeit nachempfunden sind. Als Solo-Alternative schlüpft Ihr in die Rolle eines russischen oder amerikanischen Piloten und fliegt in einer Kampagne für die gewählte Seite unterschiedliche Kampfeinsätze. Bei solchen Aufträgen sollen bis zu 14 Flugzeuge gleichzeitig in der Luft sein: Für den Computer ein heftiges Stück Arbeit. Im Netz – es wird IPX und TCP/IP unterstützt – dürfen dann bis zu sechs Konkurrenten gegeneinander fliegen. Wo wir gerade bei der Technik sind: Damit der moderne Prozessor die ganze Arbeit nicht alleine macht und die fotorealistische Grafik auch so richtig in Schwung kommt, unterstützt „Sabre Ace" die meisten 3D-Beschleunigerkarten wie 3Dfx-, Rendition- und Power VR-Systeme.

Neben dem guten Look legt die Entwickler-Crew mit dem passenden Namen Eagle Development, besonderen Wert auf größtmögliche Authenzität. So sollen nicht nur die korrekten Staffelabzeichen und Markierungen die Maschine zieren, auch das Ver-



Im Blickfeld: Die diversen Instrumente

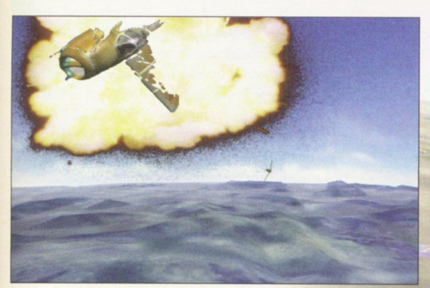
ACE Korea



Übersichtlich: Die Landkarte des Einsatzgebietes (links)

Fliegen leicht gemacht: Hier wird die Landung erklärt

halten der Gegner oder eigener Staffelkollegen sowie die Flugeigenschaften der Maschinen, werden angeblich akribisch simuliert. Die Chancen stehen gut, denn immerhin haben einige der Entwickler schon an High-End-Simulationen für das Militär gearbeitet. Damit Einsteiger nicht von der Funktionsvielfalt oder Realismusnähe abgeschreckt werden, beinhaltet „Sabre Ace" einen speziellen Flugtrainer, die „Formation Augmentation Device", kurz „FAD". Hier übernimmt der Computer die Rolle des Staffelführers und begleitet Euch durch die verschiedenen Flug-Formationen. FAD ist einstellbar, so daß in der Anfängerstufe der Rechner Euch die meiste Arbeit abnimmt. Im Klartext bedeutet dies, daß der Computerpilot viele Manöver unterstützend übernehmen soll. Je besser das eigene fliegerische Können, desto weiter kann die FAD-Hilfe runtergeschraubt werden. Experten schalten die Hilfe komplett aus und fliegen auf eigene Faust los. Die ersten Bilder der Simulation sehen schon exctrem vielversprechend aus, bleibt zu hoffen, daß sich die finale Version auch so gut spielt. *mh*



Mit Getöse löst sich ein Feindflugzeug auf

M.A.S.H





Ein Besetzungsphoto der ersten drei M*A*S*H-Staffeln

Vergeßt „Akte X", vergeßt „Star Trek"! Wer eine echte Kult-TV-Serie sucht, ist bei dem Korea-Drama „M*A*S*H" (Mobile Army Surgical Hospital) bestens aufgehoben. Vom September 1972 bis Februar 1983 flimmerten die humoristischen Abenteuer der Feldlazaret-Crew über die Fernseh-Schirme dieser Welt. 251 Folgen gibt es, die letzte hält immer noch den Rekord für die höchste Sehbeteiligung aller Zeiten – mehr Zuschauer hatte nur die erste Mondlandung. Die weltumspannende Fan-Gemeinde sammelt sogar die abstrusesten Fakten der Serie. So gibt´s beispielsweise eine komplette Liste aller Filme, die im Rahmen der Offiziersunterhaltung in der Serie gezeigt worden sind.

Sabre Aces: Konflikt über Korea
Genre
Simulation
Hersteller
Virgin Interactive
Erscheinung geplant
September '97

HERC

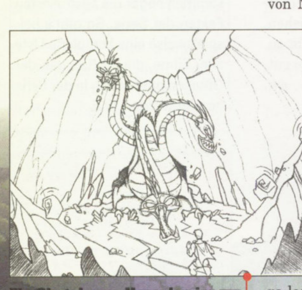
Neues aus der

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft meldet sich Disney mit einem Film und dem zugehörigen Spiel zurück



Mit magischen Kräften ausgestattet geht es diesen üblen Burschen an ihre Kragen

Craig Allen, der Produzent des Spiels



Ein Sketch von Hercules im Kampf gegen die Hydra; hier hat sie schon drei Köpfe

Nachdem von Disney Ende 1995 die Filmversoftung des schon älteren Streifens „Das Dschungelbuch" veröffentlicht wurde, war es seit rund einem Jahr recht still um das Softwarehaus, zumindest im Spielebereich. Dazu Produzent Craig Allen: „Die letzten Disney-Trickfilme wie 'Pocahontas' und 'Der Glöckner von Notre Dame' eigneten sich nicht für die Umsetzung als Computerspiel. Das ist bei 'Hercules' völlig anders." In dem neuesten Disney-Spielfilm geht es also um den berühmten Sohn des Gottes Zeus. **Hades**, der Herr der Unterwelt, machte aus ihm, als er noch ein Säugling war, einen normalen Sterblichen. Leider unterlief ihm dabei ein kleiner Fehler, weswegen Hercules über die bekannten Körperkräfte verfügt. Da er der einzige ist, der Hades' finstere Pläne durchkreuzen kann, schickt der Bösewicht die betörend attraktive Megara los, in die sich Hercules auch prompt verguckt. Parallel dazu versucht dieser, seinen rechtmäßigen Status als Gott zurückzuerlangen. Da kommt die Gelegenheit, die Stadt Theben von der schrecklichen Bestie **Hydra** (und einigen anderen Bedrohungen wie der Medusa) zu befreien, gerade recht. Nun hat allerdings Hades Megara in seinen Klauen und schlägt Hercules einen Handel vor: Megara würde ihre Freiheit wiedererlangen, gäbe der griechische Superman nur für 24 Stunden seine Kräfte auf. Kaum hat letzterer eingewilligt, schickt der üble Schurke seine Titanen los, um aus Theben sowie dem Olymp Kleinholz zu machen...

Schon in der Präsentation wird sich dieser neue Titel von seinen Quasi-Vorgängern unterscheiden: Rund zehn Minuten Filmschnipsel wurden digitalisiert und mit einem speziellen Kompressionsverfahren eingebaut; diese werden bei 24 (!) Bit Farbtiefe rund 15 Frames pro Sekunde aufweisen und sind damit noch von guter Qualität. Der CD-Sound entspricht dem Vorbild: Zwei Lieder des Soundtracks wurden vollständig übernommen, und auch die Synchronisation kann sich sehen lassen: In der US-Fassung zerrte man James Woods, Danny DeVito und Tate Donovan vor die Mikrophone, die zusätzliche Dialoge für die PC-Umsetzung sprachen; für die lokalisierten Versionen des Spiels versucht Disney Interactive, die jeweiligen Synchronspre-

ULES
Unterwelt

cher zu verpflichten. Definitive Zusagen konnte Craig jedoch noch nicht machen. Dafür gab es zum eigentlichen Spielverlauf umso genauere Informationen: An die Vorlage angelehnt sind zehn Level zu bestehen, die in drei Welten zusammengefaßt wurden, nämlich die Erde, den Olymp und die Unterwelt. Um hier zu bestehen, findet sich verschiedenes Kampfgerät wie Pfeil und Bogen oder Schwerter, von denen einige Feuerbälle oder Energiestrahlen abfeuern können. Seine Lebensenergie kann unser Protagonist mit Power-Ups wieder auffüllen, die in Form von „Herculade" (ein antiker Energy-Drink) überall herumliegen.

Die einzelnen Stages bestehen teils aus klassischen 2D-Elementen, einige Elemente bewegen sich auch in der dritten Dimension, etwa die Dummies im ersten Trainingslevel. Hercules selbst kann beispielsweise im „Wald der Zentauren" die Ebene wechseln, in der er sich befindet. Zum Teil wurden acht bis zehn 2D-Schichten hintereinander angeordnet; so gibt es durchaus mehrere Wege, diesen Spielabschnitt zu beenden. Die AI Eurer Gegner ist dabei in der Lage, Euch über mehrere Ebenen zu verfolgen.

Im Kampf gegen die **Medusa** und die Hydra läuft der Held um das jeweilige Monster im Kreis, wobei das Untier dreidimensional und in Echtzeit berechnet wird. Schlägt man der Hydra einen Kopf ab, wachsen drei nach – bis zu 13 Monsterschädel schnappen nach Euch, bevor das Scheusal das Zeitliche segnet! Je nach Notwendigkeit zoomt das Programm heran und wieder heraus, was der Übersicht zugute kommt und die Dramaturgie unterstreicht.

Für all diese Aktionen hat das Zeichnerteam des Films 10 000 neue Frames erstellt, die Ihr leider nur in der Auflösung 320 x 240 Bildpunkte bewundern könnt; eine SVGA-Option ist nicht geplant. Im Vergleich zur ebenfalls herauskommenden Playstation-Version sollen die Texturen und die Geräuschkulisse schöner ausfallen. Craig versprach uns rund 40 Stunden Gameplay mit dem Spiel, das genau am 6. November, zwei Wochen vor der deutschen Filmpremiere, veröffentlicht werden soll. Disney ist zuversichtlich, wie schon in der Vergangenheit bei „Aladdin", den Termin einhalten zu können. Freunde des herkulischen Helden dürfen dieses Datum also schon mal in ihrem Kalender anstreichen. *mash*



Verhindert, daß die fliegenden Ungetüme die Bewohner Thebens entführen





Haltet die Titanen auf; links oben verwüstet gerade ein Zyklop die Stadt



▲ Eine der Kreisarenen: Hier kämpft Hercules gegen die Medusa

◀ Auch im Training bekommt Hercules es mit scharfen Klingen zu tun



Hercules
Genre
Jump'n'Run
Hersteller
Disney Interactive/ Virgin Interactive
Erscheinung geplant
November '97
Bilder auf

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Niveau Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviel?

Sprache Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor Je schneller je besser...

Grafik Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus ...... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß



System Das nötige Betriebssystem.

Festplatte So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



Michael Hengst

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!




Michael Hengst
mh



Ralf Adam
rca



Knut Gollert
kn



Martin Schnelle
mash



Tom Schmidt
ts

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

Se



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.



Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

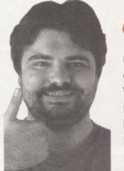
empfohlen	66	✔	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

73% 85%

Bilder auf

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.


Michael Hengst

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Michael Hengst
mh


Ralf Adam
rca


Knut Gollert
kn


Martin Schnelle
mash


Tom Schmidt
ts

DER INDUST

Nach dem Denkspielchen "Think X" überrascht JoWooD nun mit einer ausgefeilten Wirtschafts-simulation

Wirtschaftssimulationen und Managerspiele verzeichnen in Deutschland seit Jahren Hochkonjunktur, und das trotz beinahe immer gleichen Spielprinzips. Rundenweise klickt man sich durch zumeist farblose Standbildgrafiken, ändert hier ein wenig an Produktionskosten, schraubt dort ein bißchen am Werbeetat und verfällt spätestens nach einer halben Stunde in einen komatösen Dämmerschlaf. Daß es auch anders geht, will nun das österreichische Softwarehaus "JoWooD" mit seiner Simulation "Der Industrie Gigant" beweisen. Unter dem Motto: Wir nehmen die besten Elemente aus "Transport Tycoon" und "SimCity 2000" und verquicken sie zu einem völlig neuen Spielprinzip, bringt der Hersteller von jenseits der Alpen dieser Tage einen Echtzeitmanager auf den Markt, welcher den Business-Neuling ebenso fordern soll wie den studierten Wirtschaftsprüfer.
Spielziel ist es, innerhalb eines einstellbaren Zeitraumes einen hundertköpfigen Vorstand von den eigenen Managment-Fähigkeiten zu überzeugen und zum Vorsitzenden gewählt zu werden. Zu Beginn steht dem aufstrebenden Industrie-Tycoon für diese schwere Aufgabe wie üblich nur ein mehr oder weniger knapp bemessenes Grundkapital zur Verfügung, mit dem es zunächst gilt, eine kleine Produktionskette aufzubauen. Hierfür benötigt Ihr zum einen eine Fabrik, in der die gewünschten Güter wie Sportgeräte oder Spielzeug produziert werden, und zum anderen einen Vertrieb, sprich ein Kaufhaus, in dem Ihr Eure Waren unter das hoffentlich kaufkräftige Volk bringen könnt. Zur Fabrikation der diversen Konsumgüter sind die Produktionsanlagen auf die Lieferung von Rohstoffen angewiesen, die aus nahegelegenen Stahl-, Säge-, Chemie- oder Bergwerken herangeschafft werden müssen. Überhaupt nimmt die Verwaltung der Transportlogistik einen wesentlichen Teil der Zeit in Anspruch, da in der Regel ausschließlich innerhalb der einzelnen Städte ein ausgebautes Verkehrsnetz existiert. Um die Errichtung von Straßen oder Schienensträngen zu den eigenen Produktionsstätten muß sich der gestreßte Manager daher selbst kümmern, ebenso wie um die Koordination der Fahrpläne seiner Transportflotte. Die Fahrten der Züge und Lastwagen sollten genau mit dem Güterausschuß der Fabriken und dem Nachfrageangebot der Läden abgestimmt sein, wollt Ihr teure Leerfahrten, Rückstaus an den Terminals und Überschußproduktion vermeiden. Da nur eine Stadt mit einer gesunden Infrastruktur über eine ausgeprägte Kaufkraft verfügt, solltet Ihr Euch außerdem um die Schaffung neuer Absatzmärkte kümmern, indem Ihr Einwohner in die von Euch belieferten Orte lockt. Dies geschieht zum einen durch den



Im Laufe der Zeit lassen sich immer mehr Produkte in den eigenen Fabriken herstellen



Nach und nach wird der Transportverkehr von der Straße auf Schienen verlegt



Eine komplette Karte in der Übersicht: Langsam beginnt unser Imperium zu wachsen



Wer fleißig Gebäude und Anlagen spendet, kann schon bald einen Einwohnerzuwachs verzeichnen

Neben Puppen und anderem Spielzeug darf man auch Handhelds produzieren

RIE GIGANT



Die Plazierung der eigenen Verkaufsstätten will wohl bedacht sein

Grafikdetails lassen sich auf Wunsch auch ausblenden

Bau von Verkehrsanbindungen zwischen den einzelnen Ortschaften und zum anderen durch die Stiftung diverser Gebäudeanlagen, mit denen die Lebensqualität in einer Region verbessert werden kann. Im Laufe der Jahre ändert sich aber nicht nur das Erscheinungsbild der Städte, in denen sich kleine Reihenhaussiedlungen zu futuristischen Komplexen wandeln, auch im Bereich der Fahrzeuge und Produktionsgüter treiben Neuentwicklungen den Ausbau des eigenen Imperiums immer weiter voran.

Von der Wahl des Schwierigkeitsgrades hängt zudem ab, in wie weit Ihr beim Aufbau Eurer Industrieanlagen die landschaftlichen Gegebenheiten berücksichtigen müßt, da sich auf hügeligem Untergrund schlecht eine Möbelfabrik installieren läßt. In bester "Populous"-Manier wird deshalb per Mausklick in unzugänglichen Gebieten Erde abgetragen oder Gruben zugeschüttet, um eine als Fundament taugliche Basis zu bekommen. Wem das nicht reicht, der darf sich zusätzlich von bis zu maximal drei vom Computer gesteuerten Gegnern das Leben schwer machen lassen.

Als Alternative zum normalen Spielziel könnt Ihr Euer Glück auch mit verschiedenen Karriere-Aufträgen versuchen oder in diversen Szenarien Euer Talent im Krisenmanagment unter Beweis stellen. Die SVGA-Grafik unterstützt erfreulicherweise Auflösungen bis zu 1024 x 768 Bildpunkten. *rca*

MANAGER 1X1

- $ Sucht Euch zu Beginn eine Stadt, in deren Nähe sich sowohl Säge- als auch Chemie- und Stahlwerke befinden.
- $ Stellt so schnell wie möglich Eure Transportmittel von Lastwagen auf die viel effizienteren Eisenbahnen um – die hohen Anfangsinvestitionen amortisieren sich schnell.
- $ Achtet beim Verlegen von Straßen und Schienen darauf, daß die Verkehrswege einen Kreislauf bilden, um lästige Rückstaus an Euren Terminals zu vermeiden.
- $ Getrennte Terminals für Zu- und Auslieferungen können ebenfalls Rückstaus vermeiden.
- $ Haltet die Verkehswege so kurz und die Fahrtkosten dadurch so gering wie möglich.
- $ Es lohnt sich durchaus Städten Gebäude zu spenden, um deren Attraktivität zu erhöhen und kaufkräftige Einwohner anzulocken.
- $ Kein Einwohner einer Stadt sieht es gerne, wenn direkt neben seinem geliebten Reihenhäuschen eine Fabrikanlage hochgezogen wird.



Ralf Adam

GUT

Die putzige Grafik von "Der Industrie Gigant" schafft mit ihrer lebendigen Atmosphäre einen wohltuenden Unterschied zu den staubtrockenen Standbildmenüs herkömmlicher Manager und versteht es großartig, das Kind im Manne anzusprechen. Ich könnte stundenlang zuschauen, wie im von mir gestifteten Fußballstadion Minikicker über den Rasen toben oder meine Güterzüge über die frisch verlegten Schienenstränge rattern, um meine Spielzeugautos termingerecht beim Kunden abzuliefern. Dank eines Tutorials und verschiedener Schwierigkeitsstufen finden auch Nicht-BWL-Studenten leicht ins Spiel und wachsen langsam mit ihren Aufgaben. Einzig bei der Bedienung hakt es an manchen Stellen noch ein wenig. Daß die Steuerung ganz und gar auf die Maus ausgelegt wurde, mag Windows-Puristen zwar erfreuen, ich hingegen vermisse jedoch die Möglichkeit, die Landkarte per Cursor-Tasten scrollen zu können. Alles in allem ist der "Industrie Gigant" aber ein rundherum gelungenes Software-Debüt mit großartiger Spieltiefe.

Name ..... **Der Industrie Gigant**
Genre ...... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... JoWooD
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

System .... Win '95
Festplatte belegt .... ca. 46 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	**386**	**486**	**Pentium**
minimal		DX4/100	
empfohlen			90
Grafik	**VGA**	**MidRes**	**SVGA**
			✔
Sound	**S'Blast**	**GMidi**	**CD-A.**
	✔		✔

Grafik **70%**
Sound **62%**
Spielspaß
76%

Bilder auf CD



ALEXANDER DER GROSSE

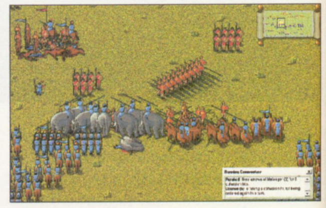
Interactive Magic schlägt wieder im Strategiesektor zu – mit einer Brettspielversoftung

Die kalifornische Firma GMT Games, bekannt für ihre Umsetzung historischer Schlachten, hat sich des mazedonischen Strategie-Genies angenommen, und unter der Mitwirkung von Leaddesigner Mark Herman wurde eine rundenweise ablaufende PC-Version von Erudite Software programmiert. Eigentlich hatte der US-Hersteller SSI sich die Rechte gesichert, aufgrund einiger Querelen erhielt jedoch I-Magic den Zuschlag.

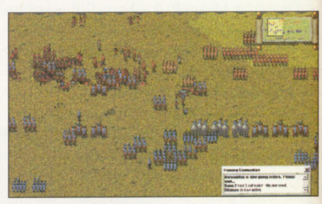
So lassen sich zehn geschichtlich gesehen korrekt recherchierte Einzel-Missionen wie z.B. der große Kampf zwischen Darius III. und Alexander bei Issus auf beiden Seiten nachspielen. Diese sind auch hintereinander als rundenmäßig begrenzte Kampagne zu absolvieren – dann allerdings nur auf Alexanders Seite. Besonderes Augenmerk wurde auf die Anführer gelegt. Daher kann nicht jede Einheit pro Runde einen Zug machen, sondern der jeweilige Kommandant hat, je nach Begabung, eine gewisse Anzahl zu vergebender Ordern. Es lassen sich also nur so viele Einheiten bewegen wie Befehle gegeben werden können. Außerdem muß der Truppenteil sich in einem bestimmten Bereich in der Nähe des Anführers befinden, der durchaus nur zwei Felder betragen kann. Als Ausgleich ist es daher möglich, je nach Fähigkeit des Feldherrn, zwei oder sogar drei Befehlsphasen pro Zug zuzulassen. Ebenfalls wichtig ist der Konfusionsgrad der Verbände. Ist hier ein bestimmtes Maß erreicht, verfällt die Einheit in Panik und flieht. Hierfür ausschlaggebend können auch bestimmte Geländearten wie Flüsse oder Hänge sein, natürlich steigt dieser Faktor bei Angriffen von Gegnern. Passiert dies zu häufig – das Maß wird vor jeder Schlacht festgelegt und bestimmt so den Schwierigkeitsgrad – ist die Partie verloren. Sämtliche Windows-Auflösungen werden unterstützt, dazu ist die Karte in drei Zoomstufen unterteilt und um 180° drehbar, eine Mini-Map sorgt für zusätzliche Übersicht. Auch eine Reihe von Multiplayeroptionen wurde eingebaut, vom „Hot-Seat“ über Modem bis zum Internetspiel ist alles möglich, im letzteren können bis zu acht Generäle teilnehmen. Übrigens, „Alexander“ ist der erste Titel der „Great Battles“-Reihe; als weitere Themen sind Caesar, Hannibal und Attila geplant.

mash

Die recht dürftigen Missionsbeschreibungen



Eine der Schlachtszenen: Elefanten sorgen für besonders viel Panik



Hier brechen die Perser gerade an der rechten Flanke durch



Martin Schnelle

GUT

Nach „Fallen Haven“ ist dies der zweite Strategie-Titel von Interactive Magic, der gut gefällt. Die Produktmanager scheinen aus dem „American Civil War“-Debakel gelernt zu haben und wenden sich stattdessen erfolgversprechenden Programmen zu. Tatsächlich wird hier dann auch solides, bodenständiges Gameplay geboten. Ich hätte mir allerdings beispüielsweise einen multimedialeren Geschichtsteil gewünscht und nicht die staubtrockenen Textbriefings. Dazu gibt es während der Kämpfe nur ein Musikstück. Desweiteren ruckelt das Scrolling der Karte selbst auf gut motorisierten Rechnern erbärmlich. Auch kleinere Grafikfehlerchen waren zu beobachten, wenn etwa an Flüsse angrenzende Waben „durchscheinend“ werden. Wer all dies in Kauf nimmt, erhält ein vielleicht nicht fürchterlich innovatives, dafür aber Spaß machendes Waben-Strategical. Würden die Programmierer jedoch noch mehr Wert auf die Präsentation legen und das Handling etwas verbessern, könnte Bill Stealeys Firma sich zu einer echten Größe im Strategiesektor entwickeln.

Name . . . . **Alexander der Große**
Genre . . . . Strategie
Hersteller . . . . Erudite Software/ Interactive Magic
Niveau . . . . einstellbar
Preis . . . . ca. 90 Mark
Spieler 8

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System . . . . Win'95
Festplatte belegt . . . . 26-113 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 16 MByte
Steuerung . . . . Tastatur, Maus
Extras . . . . Netzwerkmodus, Internetoption

Grafik 48%
Sound 45%
Spielspaß

Solo	Multi
68%	71%

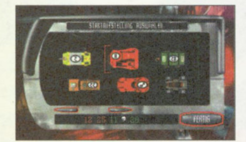
Bilder auf [CD]


NEU! 3 AUSGABEN + 3 VIDEOS ZUM HALBEN PREIS!
N64
MAGAZIN
3 MONATE MEGASPASS FÜR NUR 20,- DM
Cool: Die Tests, Tips & Tricks, Interviews und Hintergrundberichte aus der Nintendo-Welt – alles, was Sie brauchen im N64-Magazin. Ziemlich cool: Das einzigartige, 30-minütige Videotape mit exklusiven Previews, Demos, Spielehilfen und spannenden Stories – nur im N64-Magazin können Sie die neuesten Spiele schon vorab erleben! Absolut cool: Die nächsten 3 Ausgaben bestellen und dabei fast 50% sparen – oder sind Sie etwa noch nicht so weit?
Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!
3 AUSGABEN + 3 VIDEOS ZUM HALBEN PREIS!
Ja, schicken Sie mir 3 Ausgaben + 3 Videos für DM 20,- statt DM 38,60. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der letzten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit rund 10% Preisvorteil (DM 11,50 statt DM 12,80 Einzelverkaufspreis) zum Jahresabopreis von DM 138,-. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum, 1. Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.
Datum, 2. Unterschrift
CVI78
N64 VIDEO
MARIO KART 64
SUPER MARIO 64
FIFA 64
WAVE RACE 64
SHADOWS OF THE EMPIRE
TUROK DINOSAUR HUNTER
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin , Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

CARMAG

Ohne Airbag und

Todesfalle Autobahn: Der dickste Bleifuß und die kräftigste Stoßstange haben immer Vorfahrt



Wir suchen uns die Startposition aus



Wo geht es lang? Eine Karte läßt sich aufrufen.



Hart, härter, am härtesten: Wir kaufen Zubehör



Einige Streckenabschnitte sind überflutet

Das Szenario von SCIs neuem Action-Rennspiel "Carmageddon" läßt das Herz eines jeden staugeplagten Bundesdeutschen Autofahrers höher schlagen. Auf den Autobahnen, Landstraßen und den Straßenschluchten der Großstädte herrscht das Gesetz des Stärkeren. Herkömmliche Autos haben ausgedient, nur wer ein gepanzertes und leistungsstarkes Gefährt sein eigen nennt, traut sich überhaupt noch aus der Garage. In diesem Alptraum eines Sonntagsfahrers versucht Ihr Euch über 36 verschiedene Rennstrecken in der Rangliste nach oben zu rammen. Ihr startet den Solomodus mit Eurem Standardvehikel, dem "Red Eagle", einer schlappen Panzerung, mäßigen Stoßstangen, einem mickrigen Motor und Platz 99 auf der Remplerliste. Vor dem Start dürft Ihr Euch ein Strecke aussuchen – es stehen immer fünf verschiedene zur Wahl. Per Infobutton wird abgerufen, wie lang die Strecke ist, wieviele Runden zu fahren sind und wieviele Droiden sich an und auf der Piste herumstehen. Die Droiden sind quasi die "Fußgänger" in "Carmageddon" – dies ist eine Konzession des Deutschen Distributors an die hiesigen Rechtsgepflogenheiten. In der US-Version tummeln sich nämlich "echte" Menschen und Tiere am Straßenrand. Roboter haben gleich mehrere Funktionen: Zum einen dienen sie als schlichter Punktelieferant, zum anderen erhaltet Ihr für jeden überfahrenen Droiden einen Zeitbonus. Bei besonders geschickten Remplern – beispielsweise erledigt Ihr eine ganze Roboterfamilie mit einem Schlag – gibt es spezielle Boni. Punkte sind notwenig, um zwischen den Rennen den eigenen Flitzer mit dickerer Panzerung und besseren Motoren aufzumotzen, Plus-Zeit hilft Euch das Rennen zu beenden. Denn während des Rennens tickt unbarmherzig die Uhr – schafft Ihr es nicht das Rennen in der vorgegebenen Zeit zu absolvieren, habt Ihr verloren. Derweil das Zerbröseln von Robotern nur wenig Punkte und Zeitboni bringt, lohnt sich der Zusammenstoß mit den computergesteuerten Feindfahrern erheblich mehr. Jeder Rempler bringt wertvolle Minuten und jede Menge Punkte. Je besser Ihr "trefft" und je größer der Schaden am Gegnervehikel, desto besser. Der Clou: Seid Ihr hartnäckig und geschickt, könnt Ihr bei den beherzten Karambolagen die Feinde komplett ausschalten. Im weiteren Spielverlauf werden Euch dann nicht nur Punkte gutgeschrieben, sondern Ihr dürft den Wagen des Kontrahenten im nächsten Rennen auch selbst fahren. Zerstört Ihr alle Feindfahrzeuge habt Ihr das Rennen selbstverständlich auch gewonnen. Last not least stehen gelegentlich mit einem Fragezeichen versehene Tonnen am Straßenrand, die ein feines Extra

Nur fliegen ist schöner: Wir sind auf eine Mine gefahren



Das bringt Punkte und ärgert den ADAC: Ein Frontalzusammenprall

EDDON

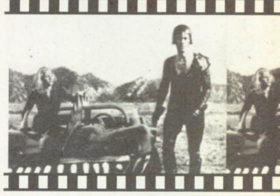
Sicherheitsgurt



Perspektiven: Wer will schaut aus dem Cockpit

Da legt´s Di nieder: Mit einem beherzten Rempler haben wir den Gegner aus dem Rennen geschubst

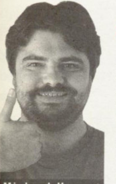
enthalten. Da gibt´s z.B. Elektrozapper, die jeden Droiden im näheren Umkreis zu Schaltkreisen zerblasten, oder einen zeitlich beschränkten Turbobooster. Die Streckenführung der Rennpisten ist übrigens nicht fest vorgegeben: Jedes Szenario strotzt nur so vor Abkürzungen, Seitenstraßen, Feldwegen und Auschweichkursen. Wie und wo Ihr fahrt, bleibt Euch selbst überlassen: Einzige Bedingung ist es, verschiedene Checkpoints abzuklappern. Damit man im Gewühl der Streckenführung die Übersicht behält, gibt es eine aufrufbare Übersichtskarte. Kommt Ihr mal von der Piste ab oder wird der eigene Wagen beschädigt, reicht ein Tastendruck, um wieder auf die Straße gesetzt zu werden und die Schäden zu beseitigen. Der Nachteil: Jede Bergungs- und Reparaturaktion kostet wertvolle Punkte. Kommen wir zur Technik. Normalerweise seht Ihr Euer Fahrzeug von schräg hinten, per Tastendruck könnt Ihr den Außenblickwinkel stufenlos verändern, oder die Cockpitsicht einschalten. Auf Wunsch lassen sich – je nach Rechnerpower – verschiedene Grafikdetails wie Fahrzeugschatten und Texturen ab- und anschalten. Schwachbrüstige PCs müssen zudem mit VGA-Grafik auskommen, entsprechend flotte Rechner schalten auf SVGA. Zusätzlich läßt sich das Sichtfeld vergrößern bzw. verkleinern. Für Besitzer von 3D-Beschleunigungskarten eine gute Nachricht: An einem passenden Patch für die 3Dfx-Karten wird gerade fieberhaft gearbeitet und sie sollte in den nächsten Wochen verfügbar sein. Aber auch vernetzte Todesfahrer haben Grund zu jubeln: Wer es leid ist, alleine gegen den Computer zu rasen, kann im Netzwerk mit bis zu acht menschlichen Killerkarren zum Duell auf Kühlerleben und Motorschaden antreten. *mh*



David Carradine als Frankenstein vor seinem Auto "The Monster"

DEATH RACE 2000

Das Crash-Szenario von "Carmageddon" ist so neu nun auch wieder nicht. Geistiger Pate für die herrliche Verschrottungsorgie dürfte der C-Film "Death Race 2000" (lief in Deutschland unter dem Titel "Frankensteins Todesrennen") gewesen sein. In diesem – 1975 erschienen – Film, steuerten eine Handvoll Protagonisten aufgemotzte Killer-Cars über die Highways der USA. Punkte gab es nicht nur für den Streckenrekord, sondern auch für das Überfahren harmloser Passanten und das Erledigen unliebsamer Konkurrenten. Hauptdarsteller war David "Kung Fu" Carradine, der als "Frankenstein" ein Gefährt steuerte, das dem "Red Eagle" aus Carmageddon verblüffend ähnlich sieht. In einer Nebenrolle zu sehen: Der junge Sylvester Stallone. Produziert wurde Death Race 2000 übrigens von keinem geringeren als Roger Corman.



Michael Hengst

SUPER

Ich pfeife auf alle Verkehrsregeln: Statt mich mühevoll durch den morgendlichen Stau auf der A9 zu schleppen, verschrotte ich am Monitor in Sekunden mehr Blech als eine Autopresse in zwei Jahren. Nach einigen zweifelnden Minuten mit der trickreichen Steuerung von "Carmageddon", siegt letztendlich der diabolische Zerstörungsdrang: Es macht einfach einen Heidenspaß mit 120 Sachen ein Gegnervehikel zu rammen oder ganze Robotergenerationen auszulöschen. Wem die Distanzknallerei bei "Interstate ´76" zu anonym ist, kommt hier dem motorisierten Feind so nah, daß er die abgelaufene TÜV-Plakette auf dem Nummernschild sieht – einfach herrlich. Da stört es auch kaum, daß die Grafik in SVGA ein wenig ruckelt und es keine permanente Streckenkarte gibt. Da freut es uns zu hören, daß der 3Dfx-Patch bald kommt. Kurzum: Wer die Nase voll hat von ADAC-Schergen, Radar-Kontrollen, dem hiesigen Schilderwald, Sonntagsfahrern und lästigen Verkehrsbeschränkungen, kann sich bei „Carmageddon" voll austoben.

Name .... **Carmargeddon**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... SCI/Funsoft
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler .... 1 bis 8

System .... MS DOS/Win'95
Festplatte belegt .... 50 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			106

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 78%
Sound 67%
Spielspaß

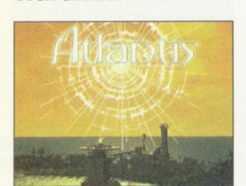




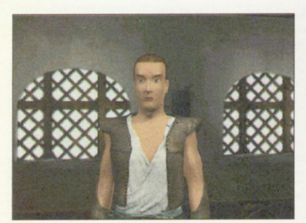
ATLA

Das Spiel

Atlantis... ja, gibt's das denn überhaupt noch? Eben nicht, aber wenigstens erfahren wir multi-medial wieso und warum...



Hier geht noch nicht die Insel, nur die Sonne unter



Eno, der Held der Geschichte, ahnt noch nicht, was ihm blüht

Oh Cryo, du sagenumwobene französische Insel der verschwenderischen Grafik und des lausigen Gameplays! Wie oft schon haben wir gemeinsam versucht, die Götter des Multimedia zu besänftigen? Du, indem du den Spielspaß zum Opfer darbotest, und ich, der ich meine Scheine sauerverdienten Geldes den Flammen übergab, nur um mich für einige Stunden in dem wohligen Schein deiner hinreißenden Grafik-Orgien zu wärmen. Und dort, ach dort, am Horizont, wo eben noch stille Wasser ruhten, macht es „Blubb!“, und Atlantis, ein neues Adventure taucht auf. Sollte man nicht langsam denken, die Käufer aller Nationen würden endlich aufwachen und sich nicht mehr der schnöden Glanzverpackung hingeben? Eben nicht! Noch immer sind die Massen wild und kaufen deine glänzenden Produkte blind.

Und siehe da, auch Atlantis glänzt wieder fürchterlich, und das nicht nur, weil es eben frisch aus den Fluten aufgetaucht ist, sondern weil man von Cryo nichts anderes erwarten kann. Doch auch mein Spielerherz fängt leise zu singen an. Hör' ich etwa richtig? „Gloria, in excelsis Cryo!“ Jawohl, es ist wirklich ein Adventure, das sich an allen Ecken und Kanten unter der Glamour-Schicht hervordrängen will. Herzlichen Glückwunsch, es ist ein Junge!

Eno, der Held dieser Atlantis-Saga, ist ein junger Mann, der für einige Jahre der Königin Rhea dienen soll. Auf Atlantis ist das so ein wenig wie unser Wehrdienst, obwohl diese jungen Rekruten eher die Königin bei Laune halten, als zu den Waffen greifen sollen. Zu diesen Zwecken gibt es eine besondere Garde, die jedoch direkt dem Prinzgemahl untersteht. Diese Position steht jedoch nur für sieben Jahre zur Disposition. Dann wird zur Herbstwende das „Challenge“ veranstaltet, um zu entscheiden, ob der regierende Prinzgemahl von einem jüngeren, stärkeren Bewerber abgelöst wird. Die Königin liebt da wohl eher die Abwechslung, was auch kein Wunder ist, da es für sie auf Atlantis eigentlich keine richtigen Aufgaben gibt, außer vielleicht ab und zu dem braungebrannten Volk ein paar Kußhändchen zuzuwerfen.

Atlantis, das von der übrigen Welt total abgeschnitten und unentdeckt irgendwo mitten im Meer liegt, ist schon seit Jahrhunderten strengstens darauf bedacht, seine fortschrittliche Entwicklung und Energietechnik á la „Oberste Direktive“ nicht irgendwelchen unterentwickelten „homo interruptus“-Völkern, die sich auf dem entfernten Festland herumtreiben, unter die Nase zu reiben. Ganz klar ist nicht, in welchem iridschen Jahr Atlantis spielt, wohl auch weil die



Ganz friedlich liegt der königliche Palast von der Sonne verwöhnt am Strand von Atlantis

NTIS
zur Insel



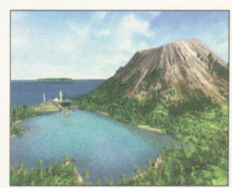
Noch ein entspannter Blick über den herrlichen Palast samt Bepflanzung – und ab geht's ins Abenteuer

Atlantiser es mit ihrer Kalenderschreibung nicht so ganz genau nehmen. Wer will ihnen das verübeln, wo das Leben auf Atlantis eher einem Club Med ohne Animateure gleicht, und wir ja sowieso schon wissen, daß der ganze Inselstaat in ein paar Jährchen, schwupps, ein paar Stockwerke gen Merresboden absacken wird.

Das größte Geheimnis, das Atlantis birgt, sind seine Energiekristalle, die schon seit Generationen weitervererbt werden und nicht nur für ein Glimmen im Herd sorgen, sondern sogar so mächtig sind, selbst die größten Flugschiffe durch speziell ausgebildete Piloten durch die Lüfte fliegen zu lassen. Leider weiß auch keiner auf der Insel mehr, wo diese Kristalle herkamen. Es ist nur bekannt, daß ihre Energie langsam aber stetig nachläßt, man sie nicht künstlich herstellen oder etwa regenerieren kann. Diese Flugboote sind sicherlich eines der atemberaubendsten Merkmale für atlantische Besucher. Majestätisch gleiten diese Holzschiffe, aus denen hauchzarte Energiesegel herausragen, durch den Himmel und sind sowohl für den Personal- als auch den Warentransport gedacht. Die Piloten dieser Flieger müssen eine lange Ausbildung hinter sich bringen, während der sie lernen, sich geistig und körperlich mit dem einem Energiekristall zu verbinden. Nur wenn der Pilot und der Kristall „kommunizieren" können, lassen sich diese Schiffe lenken. Später verbinden sich die Gehirnstrukturen der Piloten mit denen ihres Kristalls und schaffen so eine Art gemeinsames Gedächtnis. Erfahrene Piloten brauchen dannnur noch an bestimmte Orte zu denken, und schon zieht des den Kristall samt seines Fliegers genau dorthin.

Religionen spielen in Atlantis eine große Rolle. Die Bewohner verehren zwei Götter; die Mondgöttin Ammu, die durch die regierende Königin verkörpert wird, und den Mondgott, dem der Prinzgemahl Gestalt gibt. Auf Atlantis haben Frauen das Sagen, während Männer für die (fast nie benötigte) Verteidigung und einige Priesteraufgaben sorgen müssen. Dieses gesellschaftliche Geflecht sorgt für den Hintergrund einiger Abenteuer, die auf Eno warten. Er, der bei seiner Ankunft auf dem königlichen Schloß noch glaubt, von Friede, Freude und Kristallkuchen umgeben zu sein, wird schnell in einen Sumpf aus Intrigen und Mißgunst fallen, aus dem er nicht nur sich retten, sondern auch das Weiterbestehen dieser friedlichen Geschichte sicherstellen muß.

Kaum hat Eno das Quartier der Verbündeten der Königin gefunden, erschallt die Schreckensbotschaft, daß die Königin verschwundenist, entführt wurde. Die Palastwache, die unter der Führung des Prinzgemahls steht, reißt sofort sämtliche Nachforschungen an sich. Eno, der von den ausgebildeten Soldaten als luschiger Gute-



Dieses Ferienziel suchen Pauschalreisende vergebens



Die gruseligen Herrschaften deuten es an: Gefahr!

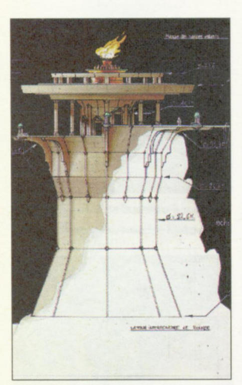


Wohin das Auge blickt: herrliche Lichteffekte



Bis nach Stonehenge geht die Reise. Im Panorama sieht man (nach gelöstem Rätsel) einen Kristall glänzen.





Schon bei den Entwurfs-skizzen ist die Liebe zum Detail bemerkbar

Laune-Bubi angesehen wird, solle sich am besten gar nicht erst die Finger schmutzig machen.
Und nun kommt ein großes Adventure-Spiel zum Start, das den Spieler in der Rolle von Eno durch den gesamten Palast sowie den Rest der Insel führen wird. Die Hauptaufgabe ist, die Königin zu finden und schließlich zu befreien, doch ganz so einfach, wie sich das anhört ist es sicherlich nicht. Schnell haben die Wachen herausgefunden, daß Eno eben nicht nur eine königliche Nulpe, sondern mit einem Riecher für knifflige Situationen ausgerüstet ist. Und so wird aus einem gemütlichen Spaziergang durch den Palast ein Rennen um die Zeit und das eigene Leben, denn Eno bekommt sehr schnell spitz, daß nur der Prinzgemahl und seine mordende Bande hinter allem steckt. Ist hier etwa ein Staatsstreich im Gange? Soll die friedliche Regierung der weisen Frauen beendet werden und das Militär die Macht übernehmen?
Atlantis ist ein großes, umfangreiches, aber recht schweres Adventure mit wunderschönen Bildern und dem Gefühl, beinahe alles tun zu können. Diese scheinbar völlig losgelöste Bewegungsfreiheit kommt von Cryos neuartigem Omni 3D-Verfahren, das bei hoher Grafikauflösung den Blick in sämtliche Richtungen gewährt. Ähnliche Versuche gab es bereits bei Spielen mit QuickTime-VR oder ZORK Nemesis, aber Omni 3D schlägt alles vorher Dagewesene. Diese Allround-Sicht besteht jedesmal, wenn der Spieler zum Stehen kommt. Ganz Atlantis ist mit einem Netz von Wegen übersäht, die jeweils durch einen Richtungspfeil angezeigt werden. So kann sich der Spieler nicht wie in 3D-Shootern ganz nach Belieben in jede gewünschte Ecke zwängen, aber dies ist bei Atlantis kein echtes Manko. Das große Staunen überfällt einen jedesmal, wenn Eno wieder stehenbleibt, sich drehen und die liebevoll gerenderte Landschaft und Bauten bewundern kann. Die Stimmung wird zudem noch hervorragend durch einen atmosphärischen Soundtrack unterstrichen, der von zarten Flötenklängen bis bedrohlichen „Thriller"-Sounds gekonnt auf die jeweilige Umgebung und die Situation in der Geschichte zugeschnitten wurde. Eine witzige Besonderheit bietet Atlantis für diejenigen, die sich mit der lippensynchronen Vertonung von Computerspielen auseinandersetzen. Mittels „Omni-Synch", einer Cryo-eigenen Programmroutine, reagieren die Spielfiguren in Dialogszenen automatisch auf die auf der CD untergebrachten Wave-Dateien. Zisch- und Knallaute werden dann mit passenden Lippenbewegungen in Einklang gebracht. Sprechpausen oder das Ende einer Sprachdatei führen auch nicht mehr dazu, daß die Figur sinnlos mit den Lippen klappert, ohne daß noch etwas gesagt wird. So braucht sich nun kein Programmierer mehr um die Synchronisierung kümmern, auch falls später einmal Atlantis in Kisuaheli herauskommen sollte, was ich allerdings stark bezweifeln möchte.
Das Speichern der Spielstände wird automatisch erledigt. Jede wichtige Szene wird mit einer Beschreibung gespeichert, meist, nachdem man etwas Sinnvolles vollbracht hat. Die weiteren Optionen sind nicht der Rede wert. So läßt sich zwischen zwei Steuerungen umschalten, Untertitel für die Dialoge sind einblendbar. Das Spiel ist auf vier CD-ROMs untergebracht, die so geschickt bepackt wurden,daß sich der Discjockey-Effekt sehr in Grenzen hält. *ts*



Die majestätischen Flugboote – einmal als Arbeitsentwurf und im fertigen Spiel. Auch Eno muß später seinen Flugschein erwerben.



Tom Schmidt

SUPER

Atlantis ist rundum lecker! Grafik, Sound und auch das Adventure sind stimmig und machen Appetit auf mehr. Bis sich dieser „kleine Hunger" jedoch bis zu einem ausgewachsenen Bären entwickelt hat, dürfte etwas Zeit vergehen, da die Puzzle doch verdammt schwer werden. Für Einsteiger ist Atlantis zu happig, da ohne Vorwarnung kleine „Action"-Einlagen vom Spieler erwartet werden, ohne deren Erledigung man laufend das Zeitliche segnet. Schön, aber unnötig ist die Möglichkeit, Untertitel einzublenden, da die deutschen Stimmen sehr gut und klar sprechen. Wesentlich hilfreicher hätte ich es schon gefunden, wenn die Szenen nicht automatisch gespeichert würden, sondern die Dialoge. Kaum wird man während eines Dialoges abgelenkt, kann man direkt den letzten Spielstand laden, da man sonst vor lauter Sonne-Mond-Geschiebe und Lämmer an Löwen füttern den Durchblick verliert. Trotz dieser kleinen Mankos gibt es zur Zeit nichts Vergleichbares, das Atlantis vom Spiel- UND Staunfaktor das Wasser reichen kann.

Name	**Atlantis**
Genre	Adventure
Hersteller	Cryo
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows 95, NT, DOS
Festplatte belegt	10-50 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **84%**
Sound **86%**
Spielspaß

82%

LEO THE LION

Leo der Löwe ist stinkig: Hat doch ein mieser Finsterling dem König des Dschungels die Krone gemopst. Ihr steuert in dem Actionspiel "Leo the Lion" das beherzte Katzentier durch 12 Level, um das Symbol der Herrschaft wieder zu beschaffen. Vorm Spiel stellt Ihr ein, wie schwer das Abenteuer sein darf. Danach taucht eine Übersichtskarte von Leos Reich auf. Selbstverständlich lassen sich die Level nicht von vornherein anwählen, sondern müssen brav nacheinander absolviert werden. Die einzelnen Spielstufen sind



Der König der Löwen auf der Suche nach seiner Krone

verschiedene Klimazonen bzw. Kontinenten nachempfunden. Da gibt es Dschungelstufen, Leo bereist den Nordpol, kämpft sich durch Pyramiden und erkundet Unterwasser-Level. Um sich der lokalen Angreifer (meistens Vertreter der heimischen Tierwelt) zu erwehren, kann Leo mit Äpfeln werfen oder den Opponenten mit einem Messer zu Leibe rücken. Zusätzlich – neben frischen Äpfeln und feinen Boni – gibt es spezielle Gegenstände, die benötigt werden, um verschiedene Aufgaben zu lösen. Die Aufgaben werden mit einem Schild des dazu passenden Gegenstandes markiert. So findet Ihr z.B. eine Gießkanne, mit der Ihr an der markierten Stelle eine Pflanze wachsen lassen könnt, auf der Leo wiederum nach oben hüpft. So niedlich Leo teilweise auch aussieht, dem Zocker von harten Jump´n´Runs bietet das Flair-Spiel zu wenig Substanz: Die Kollisionsabfrage ist genauso dürftig wie die hackelige Steuerung. Die Level sind zu klein, die Monster zu unfair. Selbst für ein jüngeres Publikum dürfte Leo nur bedingt zu empfehlen sein: Dazu gibt es einfach zu viele Frustmomente. *mh*

Name	Leo the Lion		
Genre	Action		
Hersteller	Flair Software		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	DOS, Win '95		
Festplatte belegt	6 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus		
Extras	keine		

Grafik **41%**
Sound **52%**
Spielspaß

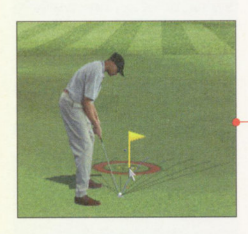
38%

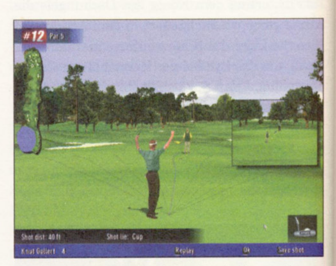
PGA TOUR PRO

PGA Tour Golf wie gehabt, allerdings jetzt mit echter Internet-Spieloption

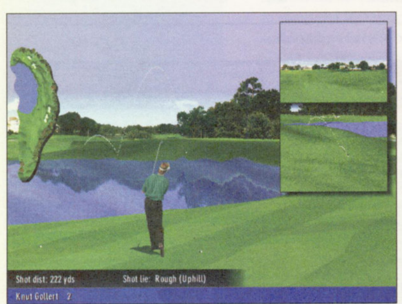
Das jährliche Update steht mal wieder an. Nach "PGA Tour ´96", "PGA European Tour" und "PGA Tour ´97" (erstmals für Windows 95) gibt's jetzt ein halbwegs komplett überarbeitetes "PGA". "PGA Tour Pro" bietet dem Golfenthusiasten eine neue, wahnsinnig schnelle Grafik-Engine, mit TPC Scottsdale und Bay Hill Club zwei neue Kurse und einen neuen Multiplayer-Modus, in dem es endlich möglich ist, über das EA Sports Net echte Turniere gegen Internet-Golfer zu spielen. Als Zugabe gibt es zudem die "Pebble Beach"-CD mit dem kompletten "Pebble Beach"-Kurs. Zu Beginn habt Ihr als Solospieler wie immer die Wahl zwischen verschiedenen Spielmodi. Im Practice-Mode wird geübt, im Turniermodus gegen Spieler Eurer Wahl angetreten, und Stroke-Play, Skins Games sowie Shoot-Out bieten reichlich Abwechslung. Der Turnier-Modus hat mal wieder die Bezeichnung verdient, denn gegen 58 Profis, die im Hintergrund berechnet werden wird auf dem PGA Leaderboard angetreten. Nachdem Ihr Euch für den richtigen Kurs entschieden habt, geht's auch schon auf den Fairway. Hier hat sich im Gegensatz zu den Vorgängern relativ viel getan. Die Kursübersicht wird wie gehabt immer oben links eingeblendet, dafür ist das Swing-Meter nicht mehr über Eurem Spielersprite, sondern grundsätzlich in der rechten unteren Ecke. Die Kamera, die hinter Eurem Spieler positioniert ist, läßt sich zudem fast frei verschieben. Neu ist ebenfalls das "Risk Meter", das Euch schon im voraus über das Risiko des Schlages informiert. Wie schon in der 96er Variante können zwei verschiedene Kameraperspektiven eingeblendet werden, wobei sogar eine Ballkamera integriert wurde, die den Flug der weißen Kugel verfolgt und durch recht flüssige 3D-Grafik besticht. Vor dem Schlag könnt Ihr verschiedene Varianten desselben anwählen, wobei der Ball dann mit gleichem Ziel unterschiedliche Flugbahnen verfolgt. Auf dem Grün angekommen, wird normal geputtet, wobei Euch allerdings dieses Mal **drei verschiedene Grids** zur Verfügung stehen, die Euch über die Beschaffenheit der Lochumgebung aufklären. Grafisch sieht "PGA Tour Pro" gewohnt gut aus, wobei die sagenhafte Geschwindigkeit begeistert, mit der sich das Bild aufbaut. Besser gesagt "baut" es sich nicht á la "Links LS" auf, sondern ist einfach da, und zwar in Millisekundenschnelle.

Gespeichert werden darf mal wieder jederzeit, wobei auch die schönsten Schläge auf Festplatte gebannt werden können. Neben der Internet-Option kann auch wieder über Modem oder IPX-Netzwerk gegen Freunde angetreten werden. *kn*





Jubel, Tubel, Heiterkeit: Da haben wir mal wieder prima eingelocht



Formtief: Diesen Schlag über den Teich haben wir gründlich verzogen

SUPER

Knut Gollert

Alle Achtung, aber so viele Änderungen bei "PGA" schockieren ja schon fast. Natürlich ist "PGA Tour Pro" immer noch ein typischer "PGA"-Vertreter, aber die vielen kleinen Innovationen locken selbst "Links LS"-Freaks aus der Reserve. Zwar hat "PGA Tour Pro" im Gegensatz zu den Vorgängern an Eleganz und Stil gewonnen, in Sachen tiefergehende Simulation gibt Access "Links LS" mit einem wahren Optionswust allerdings noch den Ton an. Lobenswert bei "PGA" ist nach wie vor der schöne Turniermodus, neuerdings auch die schönen Grids und die Internet-Option. Verbesserungswürdig ist auf jeden Fall die magere Kursauswahl. Zwar gibt es derer drei, allerdings sind sie längst nicht so abwechslungsreich, wie die Kurse aus "Links LS". PGA-Fans dürfen jedoch auch die 96er Kurse übernehmen und haben so eine größere Auswahl. Für Heimgolfer und Newbies, die einen schnellen Schlag nach dem Abendessen lieben, gibt es jedenfalls kaum Besseres, wahre Computer-Golf-Freaks lochen nach wie vor bei „Links LS" ein..

Name	**PGA Tour Pro**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win '95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

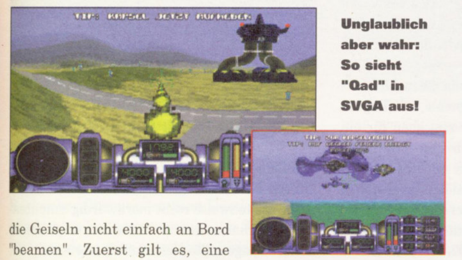
Grafik 79%
Sound 58%
Spielspaß

Solo	Multi
81%	84%



QAD

Das Spielprinzip von "Qad" läßt sich im weitesten Sinne als "Choplifter" in 3D bezeichnen: Mit einem Raumschiff fliegt Ihr über eine 3D-Planetenoberfläche, müßt dort Geiseln einsammeln und diese dann heil zur Heimatbasis wieder zurückbringen. Leider kann das eigene Schiff die Geiseln nicht einfach an Bord "beamen". Zuerst gilt es, eine Transportkapsel zu organisieren und zu den Gefangenen zu bringen. Werft Ihr die Kapsel über dem Gebiet ab, wo sich Geiseln befinden, marschieren diese automatisch in die Kapsel. Jetzt nehmt Ihr die Kapsel wieder auf und "werft" sie bei der eigenen Basis wieder ab. Bei Spielbeginn ist Euer Schiff nur mäßig ausgestattet, durch das erfolgreiche Retten von Geiseln erhaltet Ihr am Ende einer jeden Spielstufe Geld, mit dem Ihr dann Euren Raumer verbessern könnt. Zudem tauchen später Kontrahenten auf, die ebenfalls auf Geiselhatz sind. Mag sich das Konzept noch interessant lesen, das Spiel selbst ist eine echte Katastrophe: Eine grauenhafte 3D-Grafik gepaart mit Nörgelsound und einer haarsträubend ungenauen Steuerung lassen selbst dem letzten Nostalgiker die Wehmut im Halse stecken bleiben. Hier hilft auch kein Netzmodus mehr und auch kein Niedrigpreis: Moderne Shareware bietet mehr Spielspaß und bessere Technik als dieser Softwaremüll. *mh*



Unglaublich aber wahr: So sieht "Qad" in SVGA aus!

Name	**Qad**
Genre	Action
Hersteller	Philips Media
Niveau	mittel
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1 bis 2
System	DOS, Win '95
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **21%**
Sound **34%**
Spielspaß

Solo	Multi
8%	9%

ACTUA SOCCER
Club Edition

Gremlins „Actua Soccer"-Reihe erhofft sich in der dritten Saison endlich einen Stammplatz erspielen zu können

Mit „Actua Soccer Club Edition" unternimmt Gremlin nach „ranSoccer" und „Euro 96" den dritten Anlauf, um mit seiner „Actua Sports"-Reihe einen Platz in der Champions League der Action-Fußballspiele zu ergattern. Um dieses Ziel zu erreichen, wurde die 3D-Engine mitsamt ihrer Polygon-Kicker aufpoliert und auf den neuesten Stand der Technik gebracht.

Wie gewohnt darf der Spieler zu Beginn zunächst wählen, ob er nur mal eben für ein Freundschaftsmatch oder für eine Trainingseinheit auf den grünen Rasen möchte, oder mit einem Verein eine ganze Saison durchstehen will. Zur Auswahl stehen dabei sämtliche Teams der englischen Premier League, mit allen original Kickern der Spielzeit 96/97. Hat man sich in einem Taktik-Screen für die Mannschaftsaufstellung und Strategie entschieden, geht es auch schon ins Stadion.

Dort fällt auf den ersten Blick vor allem die im Vergleich zu den beiden Vorgängern verbesserte Grafik auf, die sich ja bereits bei den alten Programmen durchaus sehen lassen konnte. Das Scrolling ist nach wie vor butterweich und läuft nach Umschalten in einen VGA-Modus auch auf 486ern noch in einem erträglichen Rahmen. Die Animationen der Fußballer wirken dank Motion-Capturing mindestens ebenso lebensecht wie beim großen Konkurrenten „FIFA Soccer". Auch an der KI des Torwarts wurde weiter gefeilt, so daß der Fliegenfänger von einst mittlerweile mit sehenswerten Glanzparaden brilliert. Da die Tore aber zu klein geraten sind, bewirkt dies in Kombination mit dem exzellenten Goalkeeper, daß es bei Partien des öfteren zu einer Nullnummer kommen kann. Auch das teilweise recht merkwürdig anmutende Flugverhalten des runden Leders sorgt immer noch für ungewollte Heiterkeitsausbrüche.

Das etablierte Steuerungssystem der Vorläufer wurde beibehalten und verlangt somit nach wie vor einiges an Einarbeitungszeit für Neueinsteiger. Vier verschiedene mögliche Symbole unter einem aktiven Kicker zeigen an, ob er sich in Ballnähe, Ballbesitz, einer möglichen Schuß- oder einer aussichtsreichen Flankenposition befindet. Dabei läßt sich der aktive Spieler allerdings nicht per Knopfdruck ändern. Stattdessen wechselt die Kontrolle stets automatisch zu demjenigen Akteur, der dem Ball am nächsten steht.

Im Netzwerkmodus wurde die maximale Anzahl der Spieler im Vergleich zu „Euro 96" auf zehn herabgesetzt, wohl hauptsächlich wegen der besseren Übersicht. Auf Wunsch wird das komplette Match von einem englischen Sprecher namens Barry Davies live kommentiert, der laut Verpackungsangabe ein äußerst populärer Sportberichterstatter auf der Insel ist. *rca*



Zur Auswahl stehen ausschließlich englische Teams


Statt Golden Goal gibt es hier noch das traditionelle Elfmeterschießen


Die 3D-Grafik ist flott und übersichtlich



GEHT SO Wer sich dieses Spiel in Deutschland zulegen soll, bleibt mir ein Rätsel. Ein britischer Kommentator, den hier sowieso niemand kennt, wäre ja noch zu verkraften, aber ausschließlich zwischen Mannschaften aus der englischen Premier League wählen zu können, wird jenseits des Ärmelkanals mit Sicherheit nicht allzu viele Leute reizen. Eigentlich schade, denn der dritte Aufguß der „Actua Soccer"-Reihe wurde im Vergleich zu seinen Vorgängern weiter verbessert und spielt sich deutlich flüssiger als ein Großteil seiner Kollegen. Das Ballverhalten ist zwar immer noch alles andere als realistisch und die Tore scheinen aus einer Handballsimulation entnommen zu sein, dennoch macht das schnelle Kick & Rush gerade mit mehreren menschlichen Mitstreitern unbestreitbar Spaß. Wer „ranSoccer" oder „Euro 96" bereits im Schrank stehen hat, für den lohnt sich eine Investition in die „Club Edition" nicht, Fußballfans, die sich auch für die englische Königsklasse interessieren, dürfen hingegen einen Blick riskieren.

Name **Actua Soccer Club Edition**
Genre ....Sport
Hersteller ....Gremlin
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 70 Mark
Spieler 1-10

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX2/66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System ....Win'95, DOS
Festplatte belegt .....20-70 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick

Extras ....Netzwerkmodus

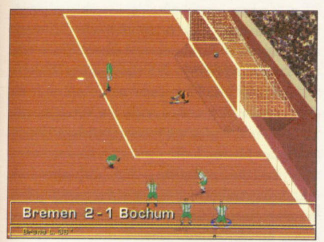
Grafik 75%
Sound 65%
Spielspaß



SEAN DUNDEE'S World Club Football

Ubi Soft setzt bei seinem neuesten Titel auf Schützenhilfe durch den angehenden Nationalstürmer

Back to the roots" könnte das Motto von Ubi Softs neuer Fußballsimulation lauten, die im Zeitalter von Beschleunigerkarten und Direct3D in einem fast schon als konservativ zu bezeichnenden 2D-Look daherkommt. Statt virtuellem Stadion und ständig wechselnden Kameraperspektiven wird das Bemühen der Kicker auf dem satten Grün durchgehend in einer isometrischen Seitenperspektive dargestellt, wobei drei verschiedene Zoomstufen zur Auswahl stehen.
Um das Spiel mittels eines zugkräftigen Namens besser vermarkten zu können, hat das französische Softwarehaus den frisch eingebürgerten Karlsruher Stürmerstar Sean Dundee als Zugpferd unter Vertrag genommen. Im Spiel selbst darf man dann zwar gegen stolze 358 Clubmannschaften aus der ganzen Welt antreten, die allesamt mit ihrem aktuellen Kader vertreten sind, aus lizenzrechtlichen Gründen wird vom jedem Spieler allerdings nur der Vorname angezeigt. Wen dies stört, der darf mittels eines Editors selbst Hand an Spielernamen, -eigenschaften und Trikotfarben legen.

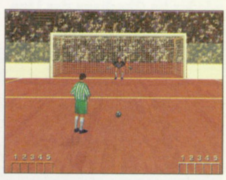


In der Halle fällt meist Tor auf Tor

Wie schon beim Vorgänger „Action Soccer" aus gleichem Hause, gibt sich auch „Sean Dundee" weniger als eine Simulation denn vielmehr als ein temporeiches Actionspiel. Die Steuerung wurde deshalb betont einfach gehalten: Mit Ball am Fuß läßt sich entweder ein strammer Schuß aufs gegnerische Tor abziehen, eine gefühlvolle Flanke schlagen oder ein Paß in die Gasse spielen. Ist das andere Team im Ballbesitz, kann man per Knopfdruck den aktiven Spieler wechseln, zu einer Grätsche ansetzen oder einen Sprint à la Andi Möller einlegen. Per F-Tastendruck läßt sich während eines Matches jederzeit die Formation ändern. Die Mitspieler agieren halbwegs intelligent und halten sich an die vorgegebene Taktik, die Keeperqualitäten des Torhüters geben ebenfalls kaum Grund zur Beanstandung. Trotz flüssigem Scrolling bewegen sich die Akteure etwas statisch über den Platz, dafür ist die Spielgeschwindigkeit stufenlos regulierbar. Neben der Möglichkeit, einen Verein in einer nationalen oder selbst aufgestellten Liga zu übernehmen oder in diversen Pokal-Wettbewerben anzutreten, existiert außerdem ein Hallenmodus. Zwei deutsche Reporter geben während der gesamten Partie teilweise recht unpassende Kommentare in mittelmäßiger Sprachqualität zum besten – für wesentlich mehr Stimmung sorgen da die Gesänge und das Raunen der Fans bei gelungenen Aktionen.
Die merkwürdige Ballflugbahn in unserer Testversion soll nach Angaben von Ubi Soft noch überarbeitet werden. Außerdem wird für die Zwei-Spieler-Multiplayer-Option demnächst ein Patch veröffentlicht, mit dem Ihr nachträglich auf einen Vier-Spieler-Modus updaten könnt. *rca*



Wie im richtigen Leben: Del Piero trifft gegen Dortmund



Zumindest bei Elfmetern schaltet die Sicht um



GEHT SO

Vor ein paar Jahren wäre der gute „Sean Dundee" sicherlich noch erste Wahl gewesen, doch mittlerweile haftet dem antiquierten 2D-Gebolze ein leichter Geruch von Mottenkugeln an. Nichts gegen eine übersichtliche Perspektive, doch drei unterschiedliche Kameraeinstellungen, die sich nur durch ihre Zoomstufe unterscheiden und das Spielfeld alle aus demselben Blickwinkel darstellen, sind allenfalls noch Regionalliga-Niveau. Auch der Hallenmodus entpuppt sich schnell als Eigentor. Wer es darauf anlegt, kann mit Leichtigkeit 90 Prozent aller Abwürfe des gegnerischen Torwarts abfangen und sofort wieder auf den Kasten hämmern, und daß die Pille von der Zuschauerkulisse wie von einer Bande abprallt, sorgt zumindest für Stirnrunzeln. Insgesamt macht das Spiel auf mich irgendwie den Eindruck einer lieblosen Konsolenkonvertierung. Einzig die leichte Zugänglichkeit dürfte zumindest Einsteiger oder eingefleischte KSC-Fans zu einem Probetraining herausfordern, alle anderen können die Stollenschuhe im Schrank lassen.

Name ...... **Sean Dundee's WCF**
Genre ...... Sport
Hersteller ...... Ubi Soft
Niveau ...... einstellbar
Preis ...... ca. 80 Mark
Spieler 1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System ...... Win'95
Festplatte belegt ...... 32 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung ...... Tastatur, Joystick

Extras ...... keine

Grafik 51%
Sound 57%
Spielspaß



FIFA SOCCER

Auch bei EA heißt es nun: Mittendrin statt nur dabei!



Übersicht total: Wie agiert die Viererabwehrkette?



Geschafft: Eint. Frankfurt ist wieder im Oberhaus der Liga

Wer heutzutage einen Fußballmanager auf den Markt bringt, der muß sich schon etwas Besonderes einfallen lassen, um die Leute noch ins virtuelle Stadion zu locken. Bei EA-Sports hat man sich trotz der nicht unerheblichen Anzahl an Mitbewerbern dazu entschlossen, seine in vielen Jahren im Bereich der Action-Sportspiele gesammelte Erfahrung einmal auf ein anderes Genre zu übertragen, und schickt den Spieler nun zum ersten Mal nicht auf den Rasen, sondern auf die Trainerbank. Da man es im gesamten Spiel ausschließlich mit europäischen Proficlubs zu tun bekommt, wurde das Programm überdies nicht wie gewohnt in Kanada entwickelt, sondern man zog es vor, das Trainingslager im Mutterland des Fußballs England aufzuschlagen.

Nach dem Start von „FIFA Soccer Manager" muß sich der angehende Chefcoach zunächst für einen Verein entscheiden, den er in die Spitze des europäischen Fußballs führen möchte. Zur Auswahl stehen dabei die vier englischen sowie die jeweils ersten beiden deutschen, französischen, italienischen und schottischen Ligen. Konkurrenz von einem menschlichen Kontrahenten braucht der Spieler dabei nicht zu fürchten, da ein Mehrspielermodus nicht integriert wurde. Der FIFA-Lizenz sei dank, sind alle original Vereins- und Spielernamen der Saison 96/97 ins Spiel integriert worden. Laut Aussage von EA sollen außerdem jährlich upgedatete Datenbanken für die jeweils neue Saison erscheinen.

Die Bedienung des Programms erweist sich zu Beginn als einarbeitungsbedürftig, da kein Hauptmenü im eigentlichen Sinne existiert, sondern die Steuerung vielmehr über eine an normale Windows-Applikationen angelehnte Menüstruktur erfolgt. In einer Leiste am oberen Bildschirmrand befinden sich vier Knöpfe, die für die Obermenüs „Team", „Anlagen", „Finanzen" und „Spiele" stehen und zwischen denen sich jederzeit beliebig hin- und herschalten läßt. Am unteren Bildschirmrand hingegen befinden sich Buttons, mit denen man in die einzelnen Untermenüs wechselt. Hat man sich einmal an diese Oberfläche gewöhnt, geht das Managen recht flott von der Hand, da sie praktisch direkten Zugriff auf alle Screens erlaubt, und der Spieler sich nicht jedes Mal erst durch ein chaotisches Menüdickicht hangeln muß, wenn er nur mal eben einen Blick auf den Kontostand werfen möchte.

Das Design der Bildschirme ist im edel-dezenten FIFA-Look gehalten, wie er bereits in den Action-Sportspielen verwendet wurde. Dabei wurde jedoch eher auf die Darstellung von Fakten und Zahlen Wert gelegt, denn auf optische Gimmicks. Überhaupt steckt der Manager voll mit Tabellen und Statistiken – so existieren alleine für jeden Ballkünstler 24 einzelne Werte, aus denen sich seine Gesamtform errechnet. Neben Standardangaben wie Schußkraft oder Passen, lassen sich auch Informationen über den Kampfgeist oder das Beschleunigungsvermögen eines Kickers abrufen und mit einem gezielten Spezialtraining verbessern. Falls man als Trainer allerdings den eisenharten Schleifer herauskehrt meldet sich sehr schnell die Stimme der Vernunft, sprich des Vereinsarztes zu Wort und warnt vor einer möglichen Überlastung der Mannschaft.

Die Positionszuweisung für die einzelnen Akteure gestaltet sich leider etwas umständlich, da man einen Stürmer nicht einfach auf einen Platz im Mittelfeld ziehen kann. Stattdessen muß ihm erst durch Anklicken und Öffnen eines Pop-Up-Menüs die gewünschte neue Position zugeteilt werden, wobei seine Fähigkeiten auf den einzelnen Posten durchaus variieren können. Weiterhin existieren keine Standardformationen wie 4-4-2 oder 3-5-2, die komplette Aufstellung wird von Hand vorgenommen. Neben dem normalen Transfermarkt, auf dem eigene Spieler landen, wenn sie das Tor nicht mehr treffen oder von dem bei Bedarf Verstärkung geholt werden kann, erlaubt „FIFA Soccer Manager" auch, einen Kicker aus einem laufenden Vertrag herauszukaufen.

Beim Fanartikeleinkauf läßt sich nur eine Angabe über die zu bestellende Menge machen, eine genauere Unterscheidung ist nicht möglich.



Das Ein- und Auswechseln gerät leider zur Fummelei



Alle Original-Kader der Saison 96/97 sind vertreten

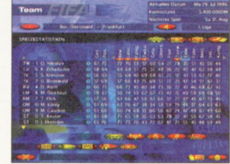
MANAGER



Die Stadien erinnern teilweise nur recht entfernt an ihre realen Vorbilder



Wir legen die Aufstellung und Taktik im Detail fest



Jeder Kicker weist über 24 verschiedene Parameter auf

Anstoß: Nun zeigt sich, was unsere Taktik wert ist

Banden- oder sonstige Werbung entfällt sogar völlig, dafür werden manchmal Zufallsereignisse eingeblendet, die den Manager über den finanziellen Zuschuß eines Sponsors informieren. Mehr Wert wurde dafür dem Ausbau des Stadions zugemessen. So lassen sich vorhandene Tribünen entweder auf vielfältige Art und Weise erweitern oder man darf gar per Landkauf das ganze Stadion vergrößern.

Aber was wäre ein Fußballmanager ohne das eigentliche Gebolze auf dem grünen Rasen? Vor jedem Spieltag kann sich der Trainer entscheiden, ob er das Ergebnis berechnet bekommen oder die 90 Minuten lieber live verfolgen möchte. Die Berechnung eines Spieltages nimmt dabei aber nicht nur einen Großteil des Spielwitzes, man beraubt sich auch der Möglichkeit, durch Auswechselungen oder taktische Änderungen ein Match aktiv zu beeinflussen. Zur Darstellung des Spielgeschehens schaltet das Bild in eine isometrische Sicht um, wie sie im alten „FIFA Soccer 95" Verwendung fand, die Darsteller sind allerdings wesentlich kleiner gehalten und erinnern ein wenig an „Sensible Soccer". Wahlweise kann sich das strenge Trainerauge auch aus der Vogelperspektive einen Überblick verschaffen, um leichter Schwächen in der Raumaufteilung ausmachen zu können. Liegt der eigene Verein zurück, empfiehlt es sich, das taktische Konzept zu überdenken und die Mannschaft gegebenenfalls umzustellen. Wie im richtigen Leben muß der Coach sich in diesem Falle freilich bis zur nächsten Spielunterbrechung gedulden. Die komplette Partie, deren Ablauf sich in zwei verschiedenen Geschwindigeitsstufen regulieren läßt, kann nach Ende mit einem Videoplayer betrachtet und sogar abgespeichert werden. So lassen sich die schönsten Torerfolge später noch einmal in aller Ruhe genießen. *rca*



Ralf C. Adam

GUT

EA gelingt es mit seinem ersten Anlauf auf Anhieb in die Bundesliga der Fußballmanager vorzustoßen, für einen Platz in der Champions League reicht es allerdings noch nicht. Während die meisten anderen deutschen Managerspiele mittlerweile an ihrer eigenen Optionsvielfalt zu ersticken drohen, beschränkt sich „FIFA" auf das Wesentliche und fährt nicht schlecht damit. Der Ball und somit der Posten als Trainer stehen im Mittelpunkt, das Managergeschäft hingegen läuft nur am Rande mit. Der größte Pluspunkt aber ist die Tatsache, daß den Spieler nie das Gefühl überkommt, alle von ihm vorgenommen Einstellungen fänden letztendlich sowieso keine Berücksichtigung bei der Auswertung eines Spiels. Während ich mir bei anderen Managern oftmals wie Berti Vogts vorkomme, weil mein Team selbst die einfachsten taktischen Vorgaben nicht umsetzen kann, reagieren die Kicker bei „FIFA" exakt auf meine Anweisungen. Da lassen sich auch die spartanische Grafik, das lästige Positionszuweisen oder der fehlende Mehrspielermodus verschmerzen.

Name .... **FIFA Soccer Manager**
Genre ...... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... EA
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt .... ca. 50 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik **39%**
Sound **42%**
Spielspaß



74%

Bilder auf CD

PREMIER M

Auch wenn die WM erst im nächsten Jahr stattfindet, läßt sich die Flut an Fußballspielen in diesen Monaten nicht stoppen

Neben der in diesem Monat erschienenen „Club Edition“ wirft das britische Softwarehaus Gremlin noch ein weiteres Fußballspiel auf den Markt. In dem ebenfalls aus der „Actua Sports“-Reihe stammenden „Premier Manager 97“ versuchen bis zu 20 Mitspieler ihr Glück abseits des Rasens als Manager und Trainer. Zur Auswahl stehen dabei alle Vereine der englischen **Premier League** sowie der ersten bis dritten Division, wobei das gesamte Programm bis auf die Anleitung passenderweise komplett in englischer Sprache gehalten ist.

Bevor sich der angehende Rehagel jedoch ins knallharte Geschäft ums runde Leder stürzt, darf er zunächst wählen, ob er nur auf dem Trainerstuhl Platz nehmen möchte, sich als Manager zusätzlich auch um die Finanzen kümmert oder gar nur das Tagesgeschäft verwaltet und die Teamaufstellung dem Computer überläßt. Selbstverständlich bietet „Premier Manager“ als vierte Option auf Wunsch auch die totale Kontrolle über alle Funktionen.

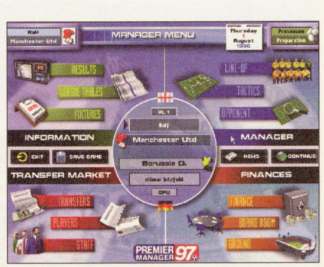
Das Hauptmenü gibt sich mit den vier Bereichen „Informationen“, „Manager“, „Transfermarkt“ und „Finanzen“ aufgeräumt und erlaubt schnellen Zugriff auf die einzelnen Einstellungsbildschirme. Besonderes Lob verdient sich dabei die Mannschaftsaufstellung, die neben Standardformationen mit einer genauen Positions- und Raumzuweisung für jeden einzelnen Spieler glänzen kann.

Alle Posten im Verein kann man als Fußballoberlehrer jedoch nicht ausfüllen, denn für bestimmte Trainingsmethoden muß ein Fachmann engagiert werden, der den Kickern die Feinheiten des Tacklings oder des Kopfballs näherbringt. Auch Talentspäher, Physiotherapeuten, Psychologen oder einen Platzwart empfiehlt es sich, auf der Gehaltsliste zu führen, schließlich ist die Doppelbelastung als Manager und Trainer zeit- und kräfteraubend genug.

Sind alle Vorbereitungen eines Spieltages abgeschlossen, dürft Ihr Euch entspannt zurücklehnen und das gesamte Match oder die einzelnen Highlights in zeitgemäßer 3D-Präsentation bewundern sowie den enthusiastischen Kommentaren eines britischen Sportreporters lauschen.

LIGA IRRTUM

Bei der englischen 1st Division handelt es sich keineswegs um die erste, sondern um die zweite englische Liga. Das Pendant zur 1. Bundesliga ist in England die Premier League. Hierauf sind sogar schon gestandene Bundesliga-Clubs hereingefallen...



Das Hauptmenü gewährt schnellen Zugang zu allen wichtigen Bereichen



Welche Strategie darf's denn für heute sein?



Spieltage sind Festtage – das trifft besonders auf die grafische Darstellung zu



Ralf C. Adam

GEHT SO

„Premier Manager 97“ aus der „Acuta-Sports“-Reihe leidet unter denselben Problemen wie sein Kollege aus der Action-Abteilung. Mag das Interesse in Deutschland an Fußballmanagern auch noch so groß sein, einem komplett in englischer Sprache gehaltenes Spiel, dessen Managerteil sich ebenfalls nur auf die Vereine des Inselstaates beschränkt, dürfte auf dem Kontinent mit Sicherheit kein allzu großes Marktpotential beschieden sein. Warum das Produkt nicht lokalisiert wurde, ist mir unbegreiflich, denn Aufmachung, Bedienung und nicht zuletzt der Spielspaß stimmen und können jedem bundesdeutschen Kickerverwalter die Stirn bieten. Die übersichtlich gehaltenen und grafisch ansprechenden Menüs wissen zu gefallen, und bei der Optionsvielfalt muß sich „FIFA Soccer Manager“ neidlos geschlagen geben. Aber mal ganz ehrlich: Welchen Fußballbegeisterten reizt es hierzulande schon, mit Middlesbrough im Abstiegskampf zu bestehen oder den FC Everton in den UEFA-Cup zu führen?

Name .....**Premier Manager 97**
Genre ......Wirtschaftssimulation
Hersteller ....Gremlin
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 70 Mark
Spieler 1-20

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX2/66	
empfohlen			75
Grafik	**VGA**	**MidRes**	**SVGA**
			✔
Sound	**S'Blast**	**GMidi**	**CD-A.**
	✔		

System ....Win'95
Festplatte belegt ....ca. 75 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Maus

Extras ....keine

Grafik 68%
Sound 62%
Spielspaß

Solo	Multi
62%	65%

Bilder auf CD

ANAGER 97

Neben dem normalen Verwalten eines beliebigen Vereins, bietet „Premier Manager" auch den Pro-Manager-Modus an. Bei diesem Job gilt es, ein Team der unteren Klassen zu übernehmen, um in einer einzigen Saison ein bestimmtes, vorgegebenes Spielziel zu realisieren. Dies kann unter anderem die Sicherstellung des Klassenerhaltes oder das Erreichen eines Platzes im Mittelfeld sein.

Als besonderer Bonus wurde in das Programm eine umfangreiche Datenbank integriert. Hier findet der wissensdurstige Fan englischen Fußballs alle Spieler der Premier League sowie der drei unteren Divisionen aufgeführt, inklusive einer detaillierten Auflistung sämtlicher Stärken und Schwächen und einer umfangreichen Fußball-Vita jedes einzelnen Kickers. *rca*

PREMIER : FIFA

	Premier Manager 97	FIFA Soccer Manager
Vereine/Ligen	Englische	Englische, deutsche, französische, italienische, schottische
Maximale Spieleranzahl	20	1
Torszenen	3D	2D
Original Spielernamen	ja	ja
Vordefinierte Taktiken	ja	nein
Stadionausbau möglich	ja	ja
Zufallsereignisse	nein	ja
Saisonvorbereitungsspiele	ja	nein
Spielerdatenbank	ja	nein
Anzahl der Spielerparameter	11	24

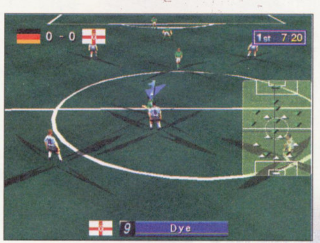
SEGA Worldwide Soccer

Fußball vom Feinsten verspricht der ehemalige Konsolengigant SEGA für seinen neuesten PC-Titel

Mit einer Fußballsimulation, die nicht schludrig herunterkonvertiert, sondern für den PC komplett neu geschrieben wurde, drängt nun auch SEGA mit aller Macht in den heißumkämpften Markt der Sportspiele.

Die technischen Eckdaten von „Worldwide Soccer" können sich sehen lassen: SVGA mit wahlweise 8- oder 16-Bit Farbtiefe sollen für eine brillante Optik sorgen. Außerdem wird sich neben der normalen Pentium-Version zusätzlich eine speziell aufgebohrte MMX-Variante auf der Silberscheibe befinden, die Intels jüngsten Sproß so richtig ausreizen soll.

Das Geschehen auf dem grünen Rasen wird von einer freischwebenden Kamera präsentiert, die die dreidimensionalen Polygonakteure stets ins rechte Bild rückt. Insgesamt 48 Nationalteams aus allen fünf Erdteilen können in Freundschaftsbegegnungen oder selbstaufgestellten Pokalwettbewerben gegeneinander antreten. Mit weiteren Features wie dem Kicken bei Tag oder unter Flutlicht, einem Vier-Spieler-Netzwerkmodus, unterschiedlichen Stadien oder einem Spieler-Editor, will man sich mit „Worldwide Soccer" aus der Masse der Mitbewerber hervorheben.



Unter Flutlicht werfen die Spieler äußerst realistische Schatten

Als Pate für das Spiel hat SEGA mit Thomas Häßler einen der Sympathieträger des deutschen Fußballs gewonnen, wenn auch aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf die Originalnamen der einzelnen Ballkünstler zurückgegriffen werden durfte. Daß Bertis Buben in unserer Preview-Beta allerdings die Nachnamen diverser deutscher Zeitschriftenredakteure trugen, wird für die fertige Release-Version hoffentlich noch geändert – dann doch lieber Fantasienamen ohne faden Beigeschmack... *rca*



Tor für Deutschland – aber wo ist Klinsmann?

SEGA Worldwide Soccer
Genre
Sport
Hersteller
SEGA
Erscheinung geplant
Herbst '97

THEATRE OF PAIN

Nach der Revolution der Roboter reist Mirage nun in die Vergangenheit und läßt die Römer einen Aufstand anzetteln



Der Kämpfer Caligula wirft mit einer Stahlkette um sich



Mit Kirk Douglas hat dieser Spartacus nichts gemeinsam

Außerhalb des uns bekannten Universums existiert eine parallele Dimension, die sich zeitlich gesehen etwa zweitausend Jahre zurück befindet. In riesigen Kampfarenen, die an die römischen und griechischen Amphitheater erinnern, tragen in jener vorchristlichen Welt mutige Helden Zweikämpfe untereinander aus, um den Stärksten der Starken zu ermitteln…

Das kommt Euch alles irgendwie bekannt vor? Zugegeben: Mit einer innovativen Spielidee oder einer ausgefeilten Hintergrundgeschichte kann das neue Beat'em Up aus dem Hause Mirage nicht gerade glänzen, andrerseits steht es damit in diesem Genre ja wahrlich nicht alleine da. Aber nicht nur die Idee selbst, sondern auch das eigentliche Spiel gibt sich ungewohnt traditionell, handelt es sich bei "Theatre of Pain" doch um einen reinrassigen 2D-Prügeler.

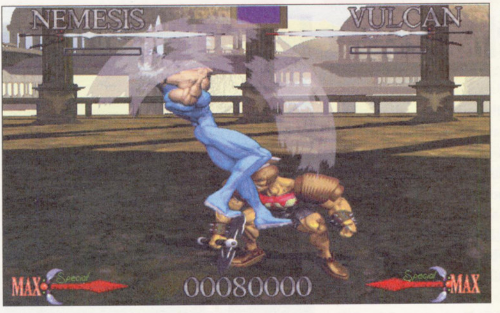
Acht verschiedene Kämpfer dürft Ihr in den Ring schicken, um Euch von einem ausgefuchsten Computergegner oder einem menschlichen Opponenten eins auf die Zähne geben zu lassen. Zusätzlich trifft man im Laufe seiner Karriere



Für Leute, die kein Blut sehen können, ist dieses Prügelspiel weniger geschaffen

auf vier sogenannte Hidden-Characters, darunter Hormard, den menschlichen Tiger oder Nanotaur, einen mythische Stierkreatur.

Obwohl das komplette Spiel in flacher 2D-Optik gehalten wurde, bestehen alle Streiter aus großen, gerenderten Sprites, die in Echtzeit gescalt werden. Weiterhin besticht die Grafik-Engine durch Transparenz-Effekte, Licht- und Schattenwurf in Echtzeitberechnung sowie Hintergrundbilder, die in sanftem Multi-Level-Parallax vor sich hinscrollen. Soviel grafische Finessen haben natürlich einen entsprechend hohen Preis: Um das Spiel in flüssigem SVGA genießen zu können, benötigt Ihr einen schnellen Pentium-Rechner mit möglichst viel RAM unter der Haube, andernfalls spielt sich Mirages´ Theater nur in schnödem VGA ab. *rca*



In SVGA macht das Beat'em Up auch optisch viel her

GUT

Ralf Adam

Ich frage mich, warum Mirage nicht den ganzen Schritt vollzogen und die hübsch gerenderten Charaktere in eine echte 3D-Umgebung gestellt hat. Es mag ja sein, daß in Japan "Street Fighter" nach wie vor das beliebteste aller Prügelspiele ist, ob sich diese Philosophie allerdings 1:1 auf Europa übertragen läßt – da hege ich doch so meine erheblichen Zweifel. Sicherlich werdet Ihr im 2D-Bereich auf dem PC zur Zeit kaum ein besseres Beat'em Up finden, doch wer einmal "Virtua Fighter" gespielt hat, der wird sich wahrscheinlich nur schwerlich wieder mit einer flachen Optik anfreunden und auf eine freischwebende Kamera verzichten wollen. Die Anzahl der zur Auswahl stehenden Kämpfer fällt mit acht zudem nicht gerade üppig aus, dafür wurden jedoch wenigstens vier weitere Secret-Character im Spiel versteckt. Alles in allem dürfen Anhänger gepflegter 2D-Keilereien bei "Theatre of Pain" bedenkenlos zuschlagen, 3D-Fetischisten hingegen werden mit Mirages´ martialischer Zeitreise kaum ihr Glück finden.

Name	**Theatre of Pain**
Genre	Beat'em Up
Hersteller	Mirage
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 0,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad
Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 68%

Sound 59%

Spielspaß

70%


GIB GAS!
DAS POWER-MAGAZIN IST DA
Softsale-Abenteuer gibts nicht im Frühstücks-Fernsehen...
...sondern am Kiosk
H 30319
DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN
SOFTSALE
NUR 1,90 DM
Spielereports
688i Hunter Killer
Battle Arena Toshinden 3 (PSX)
Club Manager 1997/1998
Dominion
Dungeon Keeper
Earth 2140
Ecstatica 2
iF-22
Independence Day
Der Industriegigant
Moto Racer
Oddworld – Abe's Oddysee (PSX)
Paulchen Panther
V-Rally (PSX)
PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64
RED BARON II
HIGHLIGHT DER AUSGABE
VERLOSUNG: PENTIUM 200 MMX ZU GEWINNEN!
SOFTSALE
Softsale Lau & Zielke GmbH
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

BEDLAM 2

Absolute Bedlam

Geht's noch einfacher? Ein paar neue Monster und andere Missionen – fertig ist der zweite Teil

Wissenschaftler sind nicht zu beneiden. Stehen die armen Physiker bereits seit Jahren unter Beschuß, nur weil ein französisches Ehepaar vor fast 100 Jahren die Radioaktivität entdeckt hat, können nun auch Biologen nicht mehr ruhig schlafen. Die Atombombe der Biologie heißt Genetik. Und so viel sie der Menschheit auch nutzen wird, so schnell werden alle Genetiker in eine Kiste mit dem Aufdruck "Vorsicht! Freaks!" gestopft. Kein Wunder, daß die sauer werden und schnell ein paar ganz üble genetische Unfälle auf die Menschheit loslassen. Diese BIOMEX Monster haben natürlich eine eigene Intelligenz entwickelt und das Antlitz unseres Planeten ganz und gar verglibbert. Nur Major Kern, gerade von seinem "Bedlam"-Einsatz zurückgekehrt, kann BIOMEX stoppen. Von Weltraumstationen aus werden Hi-Tech-Panzer, die R.A.T.T.s, eingeflogen, um die Geburtsstätten der Monster zu zerstören und dem Graus ein Ende zu bereiten. Natürlich sitzt mal wieder Ihr am Steuer und schlachtet in 27 Missionen, was die Kanonen hergeben. Da müssen bestimmte Gebäude zerstört, Geheimdokumente gestohlen oder Überlebende Menschen gerettet werden.



Wat 'ne Wuhling! In diesem Level verabschiedet sich die Übersicht regelmäßig.

Wie schon im ersten Teil rast Ihr mit Eurem Panzer, von denen Ihr wieder bis zu drei Stück kontrolliert, durch die isometrische Welt und könnt alles, aber auch wirklich alles zerschießen, was Ihr wollt. Bekannte Minirätsel wie versteckte Knöpfchen die Türen öffnen oder Energieschalter, die Laserzäune deaktivieren, sind wieder mit von der Partie. Besonders in späteren Levels sind die Schalter so sehr ineinander verschachtelt, daß recht schnell der Überblick verloren geht. Die ständig wieder auftauchenden Monsterhorden tun Ihr übriges, um den Spieler von einem Frusterlebnis ins nächste zu stürzen. Als Hilfe bietet Euch die "Bedlam"-Welt recht viel verschiedene, allerdings sehr sporadisch auftauchende Extras an. Schilde, Ammo-, Speed-Up- oder Sani-Extras lagern an besonders versteckten oder gefährlichen Stellen. Geld wird ebenfalls eingesammelt. Dafür kauft sich der Bedlam-Freund im Ausrüstungsbildschirm zwischen den Missionen neue Bewaffnung oder Munition.



Im Trainings-Modus wird mit Hilfe von Schaltern und Pfeilen das Spiel erklärt

Gänzlich neu in "Bedlam 2" ist der Deathmatch-Netzwerkmodus, in dem sich verstöpselte Freunde gegenseitig den Garaus machen können. Ein paar Cooperative-Level wurden ebenfalls integriert. *kn*

GEHT SO

Knut Gollert

Es ist schon ein Wunder, einen Nachfolger innerhalb eines halben Jahres zusammenzustöpseln. Allenfalls Mission-CDs erreichen diese knappen Entwicklungszeiten. So liegt es mal wieder auf der Hand, daß der "Bedlam"-Jünger kaum etwas Neues oder gar Innovatives erwarten darf. Ein paar neue Monster, die jetzt auch in früheren Missionen schon abwechslungsreich auftauchen, viele neue Missionen, ein Netzwerkmodus und mehr CD-Audio-Tracks machen noch lange keinen empfehlenswerten zweiten Teil. Zudem wurden die zahlreichen kleinen Mankos nichtmal ansatzweise entschärft: Die AI kann dümmer nicht sein, die toten Winkel häufen sich in einigen Missionen und einmal neutralisierte Biomex-Kolonnen tauchen brav wieder auf. "Bedlam"-Fans werden um einen Kauf des Nachfolgers sicherlich nicht herumkommen. Wer allerdings auf schnelle Action, krachenden Sound und Explosionen steht, sollte den ersten Teil aus dem Krabbeltisch fischen – der dürfte nur noch die Hälfte kosten.

Name	**Bedlam 2**
Genre	Action
Hersteller	Mirage
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 4
System	DOS/Win '95
Festplatte belegt	min. 1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **74%**

Sound **73%**

Spielspaß

Solo	Multi
61%	70%

MEGATEC 5VXP1
586 Mainboard

169,-

- 75 - 233 MHz.
- VXpro Chipsatz : neue Technologie für MMX-CPU´s
- unterstützt INTEL MMX ; Cyrix M2 ; AMD K6
- 4 x PS/2 / 2 x DIMM / 4 x PCI / 3 x ISA

MEGATEC Computer

Autorisierter ACER - Fachhandel

Bruchstrasse 216
32289 Rödinghausen

Bestell-Hotlines
05226 / 9878 - 13
05226 / 9878 - 14
05226 / 9878 - 15

PC - Upgrade - Sets

Mainboard (5VXP1)
+Prozessor
+Kugelgel. Lüfter

CPU :	
AMD K6 PR 166	699,-
AMD K6 PR 200	899,-
AMD K6 PR 233	a.A.
6x86 P 166+	379,-
6x86 P 200+	439,-
INTEL P166	589,-
INTEL P200	699,-
INTEL P166 MMX	729,-
INTEL P200 MMX	1129,-

CD - ROM

12 fach Pioneer 149,-

MEGATEC - SPECIAL

CD-Rohl.

Versch. Marken ab 8,29

Testsieger !!!

16X MAX CD-ROM DRIVE LITEON

169,-

Preis - TIP

15" Monitor

65 kHz.
100 Hertz bei
800 x 600
max. 1280x1024
3 J. Garantie

444,-

MEGATEC - Multimedia-Systeme

Alle Komplettsysteme mit folgender Grundausstattung :
Miditower ; 512 KB Pipelined B.C. ; 3,5" Floppy ; 16 Bit Sound ;
W95 Tastatur ; 3 Tasten-Mouse ; 120 Watt-Lautspr. ; Windows 95

	PC 1000	PC 2000	PC 3000	PC 4000
RAM	8 MB EDO	16 MB EDO	32 MB EDO	32 MB EDO
Controller	on Board IDE	on Board IDE	on Board IDE	SCSI (PCI)
Grafik	2 MB EDO ; PCI	2 MB EDO ; PCI	2 MB EDO ; PCI	Mystique 4 MB
CD-ROM	12 fach	16 fach ; IDE	16 fach IDE	12 fach ; SCSI
Festplatte	1,2 GB	1,6 GB ; IDE	2,5 GB ; IDE	3,2 GB ; SCSI
CD-Recorder	- - -	- - -	- - -	JVC 2xS./4xL.
CPU	AMD K5 PR 133	AMD K5 PR 133	INTEL P 133	INTEL P 166
Barpreis	1499,-	1649,-	1999,-	3299,-
mtl. Raten	36 x 51,-	36 x 55,-	36 x 67,-	36 x 111,-
CPU	AMD K5 PR 166	INTEL P 133	INTEL P 166	INTEL P166MMX
Barpreis	1599,-	1799,-	2149,-	3399,-
mtl. Raten	36 x 54,-	36 x 61,-	36 x 72,-	36 x 114,-
CPU	INTEL P 133	INTEL P 166	INTEL P166MMX	INTEL P200MMX
Barpreis	1649,-	1999,-	2249,-	3799,-
mtl. Raten	36 x 55,-	36 x 67,-	36 x 76,-	36 x 127,-

- - - Selbstverständlich fertigen wir PC-Systeme auch individuell nach Ihren Wünschen - - -
Finanzierung auf 12, 24, 36, 47 und 60 Monate möglich (Bitte Info-Material anfordern).

Finanzierung aller Artikel

ab 500,- Bestellwert möglich

(Info - Material anfordern)



Händleranfragen ERWÜNSCHT unter Fax : 05226 / 9878 - 12

Alle Preise verstehen sich in DM incl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Vorkasse : ab 9,90 ; Nachnahme : ab 14,90 + NN // Lieferung auf Rechnung nur an Behörden (Händler nach Bonitätsprüfung). Eff. Jahreszins bei Finanzierung über unsere Partnerbank : 12,9% // Druckfehler, Preisänderung, technische Änderungen und Auftragsannahme vorbehalten // Angegebene Markennamen sind Eigentum der jew. Hersteller. Abbildungen können vom Original abweichen // Wir versenden nur zu unseren AGB // Bei Nichtabnahme bestellter Pakete berechnen wir pauschal 19,- .

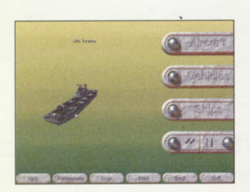
F-16 FIGHTI

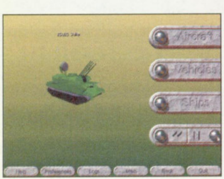
Die Rückkehr

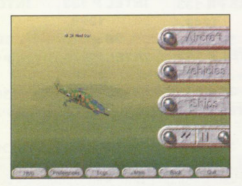
Während PC-Falkner immer noch auf eine neue Spectrum-Holobyte-F-16 warten, hebt DIs Flieger ab

Man sollte nicht glauben, Digital Integration könnte nur mit Hubschraubern vernünftig umgehen, obwohl die beiden letzten DI-Simulationen 1995 mit „Apache Longbow" und 1996 mit „Hind" ganz allein dem Rotor-Thema gewidmet wurden. Bereits anno 1989 veröffentlichten die britischen Vielflieger ihre erste F-16-Simulation namens „F-16 Combat Pilot". Trotz satter Wertung blieb dem Programm der große Durchbruch verwehrt, da fast zeitgleich Spectrum Holobytes „F-16 Falcon" auf den Markt kam und mit noch mehr Missionen und besserer Grafik die State-of-the-Art-Flugsimulation wurde. Kein Wunder, denn das vom heutigen Spectrum-Chef Gilman Louie stammende Spiel basierte auf „A.S.A.T.", einem für die Air Force geschriebenen Simulator, der auf drei 386er PCs lief – damals ein ungeheurer Hardwareaufwand. Danach war es einige Jahre still um das Team von Digital Integration, bis 1993 „**Tornado**" kam, sah und siegte. Diese Simulation gehört nach wie vor zu den besten überhaupt, da alle Systeme des europäischen Fliegers detailgetreu simuliert wurden und dank des hervorragenden Missionsplaners eine gehörige Portion Strategie und Taktik mitspielte. Dieser Planer wurde übrigens in „Apache", „Hind" und nun auch in „F-16 Fighting Falcon", natürlich ständig ein wenig überarbeitet, eingebaut – eine Entscheidung, die für die zeitlose Qualität dieses Programmteils spricht. So ist das Spiel denn auch eine wunderschöne Mischung aus den drei Vorgängersimulationen, wobei viele flugspezifische Elemente und Steuerungsmethoden aus „Tornado" übernommen wurden, und spielerische Parts wie Campaigns oder der Instant-Action-Modus aus „Apache Longbow" bzw. „Hind".
Zu Beginn wählt Ihr aus den gewohnten drei Spielmodi den passenden aus. Entweder startet Ihr im actionlastigen „Quickstart"-Modus, in dem Ihr direkt in den Himmel katapultiert werdet und dort für Punkte so lange feindliche Flugzeuge oder Bodenstellungen ausschaltet, bis Eure F-16 zu Klump geschossen wird. Den Unverwundbarkeits-Button und einen Schalter für unendlich viel Munition kennen wir schon aus den Hubschrauber-Vorgängern. Im Trainingsmo-

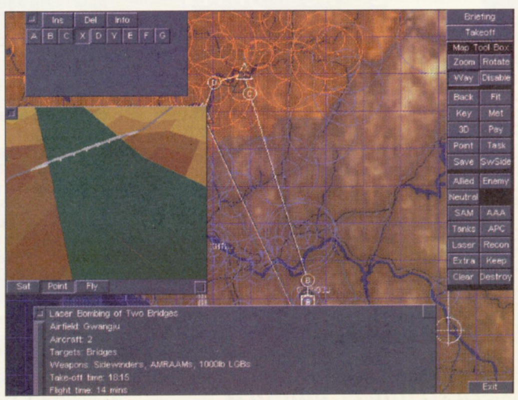

Der Urvater: Tornado ist noch heute eine der besten Simulationen







Im Object-Viewer lassen sich wie gewöhnlich alle Einheiten aus beliebiger Perspektive anschauen



Das Herz von "Fighting Falcon": Der exzellente Missionsplaner

NG FALCON

des Falken



Bei Bedarf läßt sich nachts die Infrarotsicht einschalten

Bridge over troubled water: Unsere Laser Guided-Bomb sucht das Ziel

dus warten 20 Missionen über der Air Force Base Nellis, in denen Ihr die F-16 und alle Waffensysteme ausgiebig testen und Euch mit dem Vogel vertraut machen könnt. Der Hauptprogrammteil besteht allerdings aus dem „Combat Mode". Hier entscheidet sich der Pilot für Einzelmissionen, eine von drei Campaigns oder für den Multiplayer-Modus. Grundsätzlich finden sämtliche Kampf-Missionen in einem der vorgegebenen drei Szenarien statt, die schon aus „Apache Longbow" bekannt sind. Wieder fliegen wir im Nahen Osten, diesmal nicht im Jemen, sondern in Israel. Syrien will die Golan-Höhen wiederhaben, und der Spieler hat dieses mit seiner F-16 tunlichst zu verhindern. Die beiden anderen Krisenherde wurden fast 1:1 aus „Longbow" übernommen: In Korea fliegt Ihr für das von Nordkorea attackierte Südkorea, und auf Zypern helfen wir mal wieder den Griechen gegen die Türken, denen die eigene Hälfte wieder nicht groß genug sein kann. In diesem Szenario trefft Ihr übrigens auf Gegenerseite nicht mehr auf russisches Kriegsmaterial, sondern fliegt gegen F-16 oder F-18. In jedem dieser Szenarien lassen sich Einzelmissionen absolvieren und natürlich die Campaign, das Herz der Simulation. Hier werden Euch vom Hauptquartier Aufträge erteilt, die es zu erfüllen gilt. Je nachdem, wie gut oder schlecht dies geschieht, ändert sich die Kriegslage. Dies hat natürlich Auswirkungen auf Eure nächste Mission. Mit dem schönen Missionsplaner kann nun der abgesteckte Kurs inklusive Waypoints ganz nach Eurem Belieben geändert werden, um zum Beispiel SAM-Stellungen zu umgehen oder das Terrain noch besser als Deckung zu nutzen. Eine 3D-Sicht eines jeden Punktes auf der Karte ist ebenfalls möglich. Bewaffnet wird Euer Falke übrigens auch aus dem Missions-Planer heraus. Dabei stehen Euch neben den üblichen AA-Waffen (Sidewinders und AMRAAMs) alle möglichen Luft-Boden-Geschosse zur Wahl. Ob Mavericks, Hydras, Free-Fall-, Cluster-, Laser-Bomben oder Minenwerfer – an Bord kommt, was gebraucht wird, und die

Der schönste Kampfflieger der Welt? Die F-16 kurz nach dem Start.

THE FALCON HAS LANDED

Es ist schon ziemlich frech: Eine Mission gilt nur dann als erfolgreich beendet, wenn gut gelandet wurde. Soweit nicht weiter schlimm, wären die F-16-Landungen nicht so unerhört anfällig auf minimale Steuerfehler. Ein Druck auf die falsche Taste und Ihr seid tot – die Campaign ist beendet! Noch ein wenig dreister ist die Tatsache, daß man eigentlich gar nicht selbst landen muß, denn im Cockpit des Fliegers gibt es ein Lämpchen, unter dem „Autopilot" steht. Nur ist im ganzen Handbuch und auch auf der Keyboard-Karte kein Autopilot erwähnt. Nach einigen Anrufen waren wir schlauer: Wer im ILS-Bereich vor dem Flughafen das Fahrwerk ausfährt und damit das ILS aktiviert, braucht nur noch ALT+A zu drücken und landet AUTOMATISCH. Ob DI dieses Feature noch nachträgt und ins Handbuch einbindet, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

AUTOPILOT

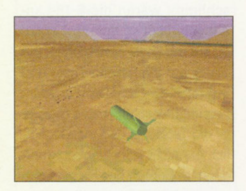




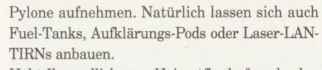
Ein lockere Ansammlung von Feindvolk...



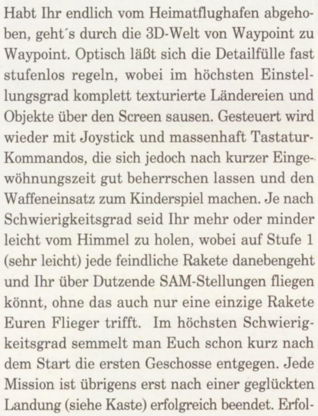
Was darf´s sein? Der Bewaffnungs-Screen im Missionsplaner



...wird mit einer Cluster-Bomb attackiert...

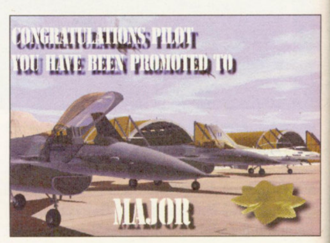


Pylone aufnehmen. Natürlich lassen sich auch Fuel-Tanks, Aufklärungs-Pods oder Laser-LANTIRNs anbauen.



Habt Ihr endlich vom Heimatflughafen abgehoben, geht´s durch die 3D-Welt von Waypoint zu Waypoint. Optisch läßt sich die Detailfülle fast stufenlos regeln, wobei im höchsten Einstellungsgrad komplett texturierte Ländereien und Objekte über den Screen sausen. Gesteuert wird wieder mit Joystick und massenhaft Tastatur-Kommandos, die sich jedoch nach kurzer Eingewöhnungszeit gut beherrschen lassen und den Waffeneinsatz zum Kinderspiel machen. Je nach Schwierigkeitsgrad seid Ihr mehr oder minder leicht vom Himmel zu holen, wobei auf Stufe 1 (sehr leicht) jede feindliche Rakete danebengeht und Ihr über Dutzende SAM-Stellungen fliegen könnt, ohne das auch nur eine einzige Rakete Euren Flieger trifft. Im höchsten Schwierigkeitsgrad semmelt man Euch schon kurz nach dem Start die ersten Geschosse entgegen. Jede Mission ist übrigens erst nach einer geglückten Landung (siehe Kaste) erfolgreich beendet. Erfolge, Mißerfolge, Beförderungen und Orden werden im Piloten-Log gespeichert. Stürzt Ihr ab, bedeutet dies allerdings das Ende, was bei Campaign-Missionen stark frustrieren kann.

...die 202 Minibömbchen abwirft – flächendeckende Wirksamkeit.



Bei herausragenden Leistungen gibt es Orden oder eine Beförderung

Multiplayer-Freunde kommen in „F-16 Fighting Falcon“ übrigens in den Genuß eines 16-Spieler Netzwerk-Modus, in dem entweder ein Deathmatch oder eine Art „Capture the Flag“ gespielt werden kann.

kn



SUPER

Da wartet man über Monate auf Spectrums „Falcon 4.0“ und in der Zwischenzeit macht DI das Rennen. „F-16 Fighting Falcon“ ist seit langem der beste Flugsimulator. Optisch und akustisch werden zwar keine Bäume ausgerissen, dafür gibt's spielerisch eine Simulation, von der man bislang nur träumen konnte. Besonders der famose Einsatzplaner mit den vielen taktischen Möglichkeiten sorgt für anspruchsvolle Unterhaltung. Etwas nervenaufreibend im Gegensatz zu „Tornado“ ist das Fehlen eines Autopiloten. Während man mit dem Tornado im Tiefflug dank ATTS nicht selbst zu steuern brauchte und über vielfältige Autopiloten-Funktionen verfügte, fordern Low-Level-Flights in „F-16“ die totale Aufmerksamkeit des Spielers, denn wer rauscht schon in 60m Höhe gern gegen einen kleinen Hügel. Wenn nach so einem Einsatz die Landung daneben geht, ist der Frust natürlich am größten. Vielflieger und Newbies kommen dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad jedoch problemlos mit der F-16 zurecht und werden wochenlang Spaß haben.

Name .....**F-16 Fighting Falcon**
Genre ....Simulation
Hersteller ......Digital Integration
Niveau ....einstellbar
Preis ....ca. 100Mark
Spieler ....1 bis 16

System ....Windows 95
Festplatte belegt ....1 MB
RAM-Ausstattung ....16 MB
Steuerung Joystick,Tastatur, Maus
Extras ....Netzwerk- und
................Modem-Option

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

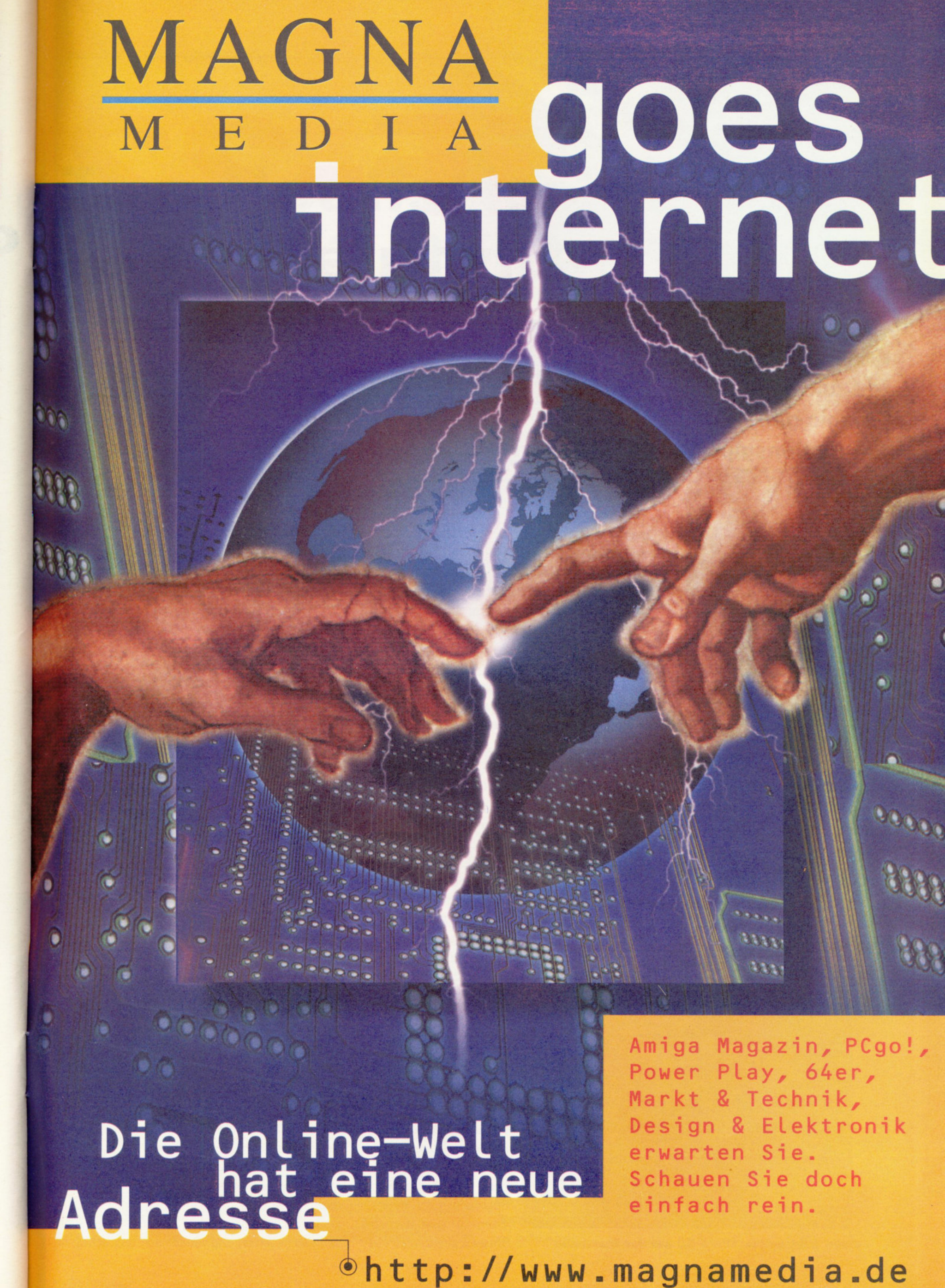
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **69%**
Sound **70%**

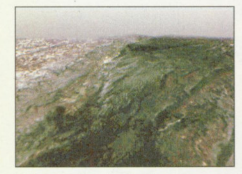
Spielspaß

Solo	Multi
86%	80%


MAGNA
MEDIA
goes
internet
Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse
http://www.magnamedia.de
Amiga Magazin, PCgo!,
Power Play, 64er,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.

iF-22 Simulation of

Mit seiner ersten Inhouse-Produktion will I-Magic den Simulationsgipfel erstürmen



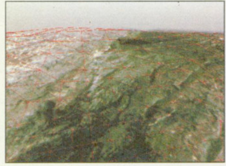
Das Terrain in der fertigen Form...



Der Feind in direkter Nähe; mit den beiden MIG-29 ist nicht zu spaßen



Das Cockpit läßt sich auch ausblenden



...und mit dem darunter liegenden Raster

Am langen Untertitel könnt Ihr es schon sehen, Interactive Magic hat ihn für seine neue Flug-Simulation abermals geändert. So wandelte sich der Name von „iF-22 Lightning" über „iF-22 ASF" und „iF-22 Raptor" zu dem oben genannten. Das ist jedoch nicht auf ein Unterliegen im Rechtsstreit mit Novalogic zurückzuführen (die ein Produkt namens „F-22 Raptor" im Herbst herausbringen) – den hat I-Magic für sich entscheiden können. Vielmehr wollten die Produzenten Verwechslungen mit dem Konkurrenzprodukt vermeiden.



Nun geht es los: Die F-22 auf der Startbahn

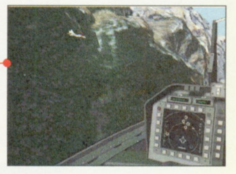
In zwei Kampagnen könnt Ihr nun wieder auf Seiten der US bzw. UNO helfen, einen Krieg so rasch wie möglich zu beenden. Einmal streiten sich abermals Serben und Kroaten in Jugoslawien, im zweiten Szenario kämpfen die Russen gegen ihre ehemaligen Mit-Genossen, die Ukrainer. Einzelmissionen, in denen Ihr alle Preflight-Operationen durchführen müßt, sowie Instant-Action-Aufträge, bei denen Ihr sofort loslegen bzw. -fliegen könnt, stehen natürlich auch auf dem Einsatzplan. Grundsätzlich gibt es 11 verschiedene Typen von Aufgaben, darunter finden sich Bodenangriffe, das Eskortieren von Bombern und Transportern, Durchbrechen von feindlichen Abwehrringen und natürlich das Abfangen gegnerischer Flugzeuge. In den Kampagnen sorgt ein dynamisches System dafür, daß keine Missionsfolge wie die andere ist; dies geschieht dadurch, indem beim nachfolgenden Einsatz genau berücksichtigt wird, was im vorhergehenden geschehen ist und wie Ihr dort abgeschnitten

The Realistic the F-22 Raptor

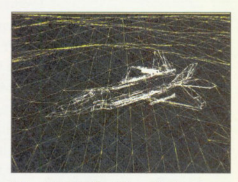
habt. Multiplayer-Optionen per DirectPlay sind ebenfalls verfügbar; neben dem üblichen Deathmatch – jeder kämpft gegen jeden – könnt Ihr einen Kooperationsmodus anwählen, in dem Ihr eine Single-Mission mit mehreren Leuten absolviert. Besonders interessant verspricht die „Capture the Flag"- Variante zu werden: Jeder versucht, ein computergesteuertes Transportflugzeug auf einem neutralen Flughafen zu landen und diesen so zu übernehmen. Bei allen Versionen müßt Ihr zum Nachtanken und Bewaffnen Eurer F-22 nicht landen, sondern Eure Basis in einer bestimmten Höhe überfliegen – was Euch aber auch schon sehr verwundbar macht.

Außer bei den Schnellstart-Aufträgen bewaffnet Ihr den Stahlvogel selbst und konfiguriert die Multifunktions-Displays (MFDs) nach Eurem Gutdünken. Auf ein „Virtual Cockpit" haben die Designer aufgrund des hohen AI-Grades verzichtet, per Umschalten gelangt Ihr dann zu den einzelnen **Cockpit-Ansichten**. Dort lassen sich auch alle Schalter und Bedienelemente direkt per Mausklick betätigen, so daß Ihr nicht sämtliche Tastaturbelegungen auswendig lernen müßt. Die Kommunikation mit Euren Flügelleuten oder den AWACS-Aufklärern gestaltet sich ebenfalls recht problemlos, Ihr greift dabei auf vordefinierte Befehle wie „Greife mein Ziel an" oder „Mayday" zurück.

Umfangreiche Optionen machen es leicht, den richtigen Realitätsgrad für Euch herauszufinden: Neben der Gegner-AI können zwei verschiedene Flugmodelle angewählt werden, Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition sind ebenfalls erhältlich. Auch die Grafik läßt sich an Euren PC anpassen, indem Ihr etwa die Wolken oder die Rauchfahnen der Raketen „abschaltet". Leute, die eine Direct3D-kompatible Beschleunigerkarte besitzen, freuen sich zum Beispiel über **gefilterte Texturen**, die den Boden auch



Diese MIG-29 ist schon recht nahe



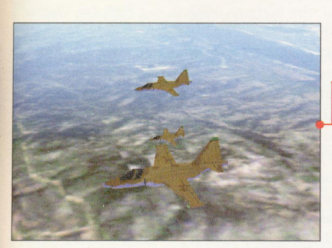
Die F-22 über Grund als Wireframe...



...übergeblendet mit Texturen...



...und als fertiges Bild



Flieger über gefiltertem Grund in der Beschleunigerversion

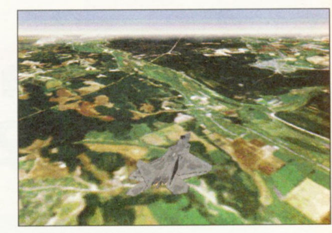
Auf der Karte könnt Ihr Euch Euer Missionsgebiet schon mal vor dem Einsatz ansehen, hier Bosnien



Am Boden ist die Direct3D-verbesserte Optik besonders gut zu erkennen

noch aus niedriger Höhe nicht „blockig“ aussehen läßt. Die Auflösungen reichen dabei von 640 x 480 bis 1024 x 768 Bildpunkten, wobei je nach Beschleunigerkarte nicht unbedingt die maximale Pixelzahl erreicht werden kann. Somit ist „iF-22“ der erste Flugsimulator mit 3D-Kartenunterstützung direkt aus der Schachtel, der als besonderes Gimmick übrigens noch eine (Papier-) Karte von Bosnien beiliegt. Bis zum endgültigen Take-Off vergehen nur noch ein paar Wochen, in der nächsten Ausgabe findet Ihr dann einen ausführlichen Test.

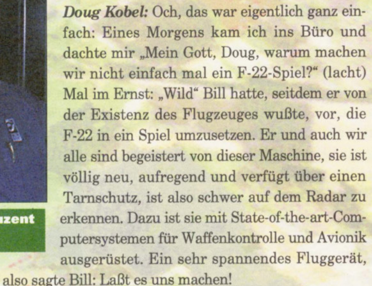
mash



Die F-22 in ihrer ganzen Pracht

Producer Doug Kobel unter vier Augen

Auf der E3 in Atlanta hatten wir Gelegenheit, Doug Kubel, Produzent für iF-22 und Vize-Präsident für Technologie bei Interactive Magic, zu interviewen.





Doug Kobel, Produzent von iF-22

PP: Doug, verrate uns doch, wie Ihr auf die Idee gekommen seid, eine Simulation zum Thema F-22 zu programmieren?

Doug Kobel: Och, das war eigentlich ganz einfach: Eines Morgens kam ich ins Büro und dachte mir „Mein Gott, Doug, warum machen wir nicht einfach mal ein F-22-Spiel?“ (lacht) Mal im Ernst: „Wild“ Bill hatte, seitdem er von der Existenz des Flugzeuges wußte, vor, die F-22 in ein Spiel umzusetzen. Er und auch wir alle sind begeistert von dieser Maschine, sie ist völlig neu, aufregend und verfügt über einen Tarnschutz, ist also schwer auf dem Radar zu erkennen. Dazu ist sie mit State-of-the-art-Computersystemen für Waffenkontrolle und Avionik ausgerüstet. Ein sehr spannendes Fluggerät, also sagte Bill: Laßt es uns machen!

PP: War es schwierig an die Daten über das Flugzeug zu gelangen?

Doug Kobel: Einige Aspekte werden tatsächlich geheimgehalten, aber die meisten Spezifikationen sind öffentlich zugänglich. Wir haben den Hersteller hier in Georgia besucht (Anm.d.Red.: Atlanta befindet sich im Bundesstaat Georgia) und uns mit den Concept Demonstraters in Verbindung gesetzt; das sind die Leute, die die Air Force und den Kongreß davon überzeugt haben, daß die Maschine ihr Geld wert ist und den taktischen Anforderungen genügt. Man hat uns dort auch an einen Simulator gelassen: Bill flog mit ihm, und ich mußte ebenfalls dort hineinsteigen (lacht). Diese Erfahrung hat uns sehr beim Entwickeln des Flugmodells geholfen. Wir legen allerdings Wert auf die Feststellung, daß wir keine geheimen Informationen verwenden.

iF-22
Genre
Simulation
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
Juli '97

PP: Wieviel Leute arbeiten an dem Projekt?

Doug Kobel: Der harte Kern besteht aus rund 15 Leuten. Es haben zwar auch einige andere Teile dazu beigetragen, doch dabei handelte es sich eigentlich nur um Kleinigkeiten.

PP: Sind das nicht recht wenige Leute?

Doug Kobel: Schon, doch dies ist unser erster intern entwickelter Titel. Auperdem halte ich persönlich wenig davon, einzelne Programmteile von verschiedenen Gruppen entwickeln zu lassen, die dann nicht wissen, was die anderen gerade tun. Je mehr Leute involviert sind, desto schwieriger ist es, die Kontrolle über alles zu behalten. Ich habe das Team lieber in überschaubarer Größe. Und außerdem hat auf diese Weise jedes Teammitglied ein klar ersichtliches Stück am fertigen Produkt mitgestaltet. Das Spiel wird übrigens schon in den nächsten Wochen veröffentlicht.

PP: Und was habt Ihr als nächstes vor? Einen ausgedehnten Urlaub?

Doug Kobel: Leider nur einen kurzen! (lacht) Nach dem Urlaub konzentrieren wir uns dann auf „iA-10 Warthog“, wobei das Warzenschwein ein ganz anderes Flugzeug als die F-22 ist. Die A-10 fliegt tief und ist sehr langsam. Außerdem kann sie eine riesige Menge an Waffen mitschleppen und hat diese riesige 30mm-Vulcan-Kanone eingebaut, die ja Panzer tatsächlich in Stücke zerschießen kann. Aufgrund ihrer mangelnden „Dogfight“-Fähigkeiten muß der Spieler auch darauf achten, daß ihn keine Abfangjäger erwischen. Weil sie nicht so schnell ist, könnt Ihr jede Menge Ziele und Explosionen am Boden sehen – was sicherlich viel Spaß machen wird!

PP: Doug, wir danken Dir für dieses Gespräch.



Ein Transporter mit Eskorte, bestehend aus drei MIG-29

Wer uns auf diese Anzeige nicht antwortet, läßt 'mal so eben 3 Monate PlayStation-Spieletests, VIP-News sowie 3 ultra-exklusive Demo-CDs sausen...



Das ist ein Angebot: Die ultimative Zeitschrift für die PlayStation mit objektiven Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends und vor allem der exklusiven CD-ROM mit aktuellen und teilweise spielbaren Demos, die Sie so nirgendwo anders bekommen! Und das alles zusammen drei Monate lang um die Hälfte günstiger zum selbst Erleben und Testen für nur DM 20,-(statt dreimal DM 12,80...)! Können Sie als PlayStation-Fan auf so ein Angebot verzichten? Eben. Also schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089 - 202 402 15 oder bestellen Sie per E-Mail: csj@camelot.de

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

Schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben des PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der 3. Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.
Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen.
Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP78

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

THE INTRUDER

Durchgedreht = französisch? Bei diesem Jump'n'Run gilt die Gleichung.

Woran liegt es jetzt eigentlich, daß die durchgeknalltesten Spieleideen meisten aus Frankreich stammen? Haben die Eifeltürmler eigentlich einen so viel höheren Drogenkonsum als andere Länder, oder können Franzosen von Geburt aus leichter körpereigene Endorphine freisetzen, um sich so leichter etwas abwegigere Stories zu ihren Spielen auszudenken?

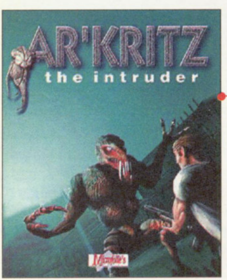


Black Hall City – auch hier ballert Ihr Euch hindurch



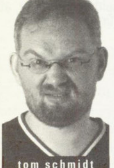
Sei´s drum, auf jeden Fall spielt die Hintergrundgeschichte in Black Hill City. Jack, der Spieler, schüttet sich Bier in den Hals. Leider ist zur gleichen Zeit ein durch die Straßen düsendes helles Licht unterwegs auf der Suche nach Jack. Das Warum bleibt hier offen, wie im weiteren Verlauf noch so vieles andere. Aber egal. Schließlich plumpst dieses Licht mitten in Jacks Glas, der einen Moment später anhebt und beweist, wie gut er gelernt hat, „ex" zu trinken. Ihm schwinden leicht die Sinne, er sitzt ein wenig wacklig, er stolpert die Tür hinaus – und fast schon sind wir im eigentlichen Spiel, nur, daß sich eben noch jemand kurz vorstellt. Kommissar **AR'KRITZ** ist ein kleines Alien, das sich von Jack soeben verschlucken ließ, um sich so mit seinem Körper und Geist zu verbinden. Denn jetzt kommt's: Die Erde wird seit geraumer Zeit von anderen böswilligen Aliens unterwandert. Drolligerweise sind davon hauptsächlich die Polizei und das Militär befallen, nebst einigen eher unscheinbaren weiteren Randpersonen. AR'KRITZ will nun gemeinsam mit Jack versuchen, diese bösen Aliens zu vertreiben. Leider hat die Sache den Haken, daß Jack wegen seines verinnerlichten Kribbelviechs selbst anfängt, zu mutieren. So rennt er dann quer durch die ganze Stadt, prügelt auf alles ein, was sich bewegt und versucht, den fiesen Außerirdischen so viel Equipment wie nur möglich kaputtzumachen. Intruder ist ein zweidimensional scrollendes Jump'n'Run, das auf eine Kartendarstellung umschaltet, sobald man am Ende einer Straße angekommen ist. So hat der Spieler ein wenig Einfluß auf die Abfolge der Unterlevel, jedoch ohne vorher zu wissen, welche Straßen er am besten erst einmal meiden sollte, da hier und da manchmal arg viele Aliens Auslauf bekommen haben. Springen, klettern, hangeln, schießen, prügeln, treten und schießen ist alles möglich, wenn meist auch zu wenig, um sich der ganzen gegnerischen Horden erwehren zu können. Wer es schafft, einen leichten Weg durch die Stadt zu finden, dürfte auch bald genügend Erfahrung gesammelt haben, die beiden Reize des Spiels zu erleben. Zum einen sind es die für ein „simples" Jump'n'Run sehr schönen Grafiken, zum andern die Vielfalt an Aliens, die immer durchgeknallter daherkommen. Schade nur, daß ein Durchschnittsspieler nur auf die kurzen Demos zurückgreifen kann, um zu sehen was er hätte erwarten können. Doch vor diesem Genuß liefen einfach zu schwierige und manchmal unfaire Stellen und schlichtweg viel zu viele tote Jacks.

ts



Der originale Titel. Bei uns ist wohl die Verwechslungsgefahr mit Lakritz-Fighters zu groß...

NA JA



Eigentlich ist Intruder mit seiner mutierten Geschichte so herrlich durchgeknallt, daß es schon fast wieder richtig Spaß macht, aber eben nur eigentlich. Der Schwierigkeitsgrad ist doch ein bißchen sehr hoch gewählt, und auch wenn man über die nett gerenderte Grafik staunen mag, so kann sie doch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Steuerung einen Tick zu schlampig ist und selbst erfahrene Ballermänner (nix Mallorca!) schnell den Frustkoller wegen der zu hohen Sterblichkeitsrate kriegen. Komisch ist auch, daß Intruder eine reine PC-Version ist und von Umsetzungen für Video-Konsolen noch nichts zu erfahren war. Auf der Playstation würde Intruder sicher seine hartgekochten Fans finden, für den zu recht verwöhnten PC-User ist es aber doch etwas dünn. Versöhnlich stimmt, sich am Ende eines Spiels die komplette Gallerie der Ausgeburten anzusehen, wie sie im Lauf der „Geschichte" aufgetaucht wären. So wie es ist, ist es eben nur ein weiterer „Spring-Prügler" geworden, und davon hat's doch schon so viele und bessere Spiele.

Name	**The Intruder**
Genre	Electronic Arts
Hersteller	Microfolie's
Niveau	schwer
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX2/66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95-DOS
Festplatte belegt	2,5-215 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik 65%
Sound 45%
Spielspaß

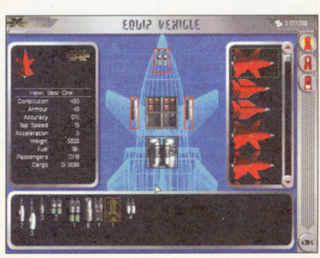
52%

X-COM AP
Independence

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Mit noch mehr Feuerkraft gegen noch mehr Außerirdische: Die Alien-Jäger sind wieder da

Und es kam, wie es kommen mußte. Nachdem die Aliens schon in "U.F.O." auf Cydonia vernichtend geschlagen und im zweiten Teil, "X-COM: Terror from the Deep", aus den Tiefen der irdischen Ozeane vertrieben wurden, sind sie anno 2084 scheinbar wieder da und holen zum finalen Schlag gegen die Menschheit aus. Das Antlitz der Erde hat sich mittlerweile stark geändert: Nach diversen Umweltkatastrophen und klimatischen Veränderungen verließ ein Großteil der Menschheit Mutter Erde, um auf anderen Planeten Kolonien zu gründen und ein neues Leben, weit weg von verdreckter Luft und stickiger Atmosphäre, zu führen. Die letzten Menschen auf der Erde gründeten den Megaplex "Mega-Primus" – eine riesige Stadt, die sich selbst ernährt. Seitdem kämpfen verschiedene Organisationen und Sekten um die Vorherrschaft in der Stadt, und die Regierung ist sich so uneinig wie nie zuvor. In dieser Situation tauchen plötzlich erste Dimensionstore auf. Niemand weiß, was diese seltsamen Tetraeder zu bedeuten haben. Nur eins ist klar: Sie sind nicht von Menschenhand gemacht. So wird wieder die geheime Eingreiftruppe X-COM aus der Versenkung geholt, um das Ereignis zu überprüfen, und wieder setzt man Euch auf den X-COM-Chefsessel. Es dauert nicht lange und schon tauchen die ersten unbekannten Flugobjekte auf. Mit der Zeit werden es immer mehr, und auch immer größere UFOs werden gesichtet. Die Aliens versuchen diesmal ausgewählte Organisa-



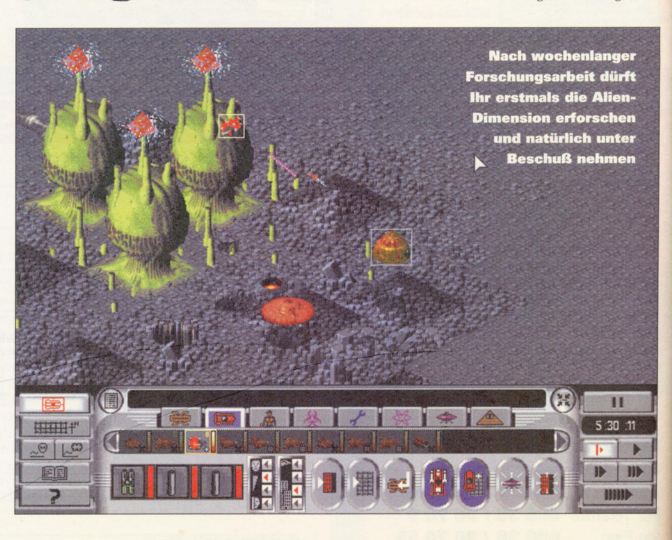
Die X-COM Fahr- und Flugzeuge können beliebig bewaffnet und mit Maschinen oder Bordsystemen ausgerüstet werden



Ein abgestürztes UFO wird geborgen, wobei alle Aliens neutralisiert werden müssen



Das gleiche Missionsgebiet aus der Vogelperspektive bzw. in der Kartenansicht



Nach wochenlanger Forschungsarbeit dürft Ihr erstmals die Alien-Dimension erforschen und natürlich unter Beschuß nehmen

OCALYPSE
Day anno 2084

tionen zu unterwandern, um insgeheim die Macht in Mega-Primus an sich zu reißen. Doch nicht mit Euch. Ihr müßt sämtliche Vorfälle untersuchen und jegliche Alien-Aktivität unterbinden – schließlich werdet Ihr dafür von der Regierung bezahlt.

Wie schon in "U.F.O.: Enemy Unknown" und "X-Com: Terror from the Deep" ist das Ziel des Spiels klar umrissen. Wieder muß die Menschheit vor Aliens beschützt werden, wobei zeitgleich die außerirdische Technologie erforscht wird. Erst danach wird Euch gestattet, die Wurzel allen Übels auszurotten, indem Ihr in die Alien-Dimension reist und vor Ort mit der Sache Schluß macht.

Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen sind die Zeitraffer im Spiel nicht so stark. Statt Monatsabrechnungen gibt es nun nach jedem Tag einen abschließenden Bericht und nach jeder Woche werdet Ihr bezahlt. Ihr startet mit einer schon komplett ausgerüsteten Basis mitten in Mega-Primus, wobei das Design der Stadt zufäl-



Haben die Agenten Feinde entdeckt, leuchten Warnlämpchen auf

UFO

Bereits vor drei Jahren machte sich hierzulande "U.F.O.: Enemy Unknown" breit, ein Spiel das Microprose aus der damals recht brisanten Lage riß. "U.F.O." war in der Zeit das einzige gute Microprose-Spiel seit langem und überzeugte die Radaktion schon nach wenigen Stunden. Mit satten 86% gehörte es zu den besten Strategiespielen. Obwohl technisch und optisch keine Augenweide, überzeugte das innovative Konzept, was auf der schönen Mixtur aus Strategie- und Wirtschaftselementen basierte, jeden Strategie-Fanatiker. Bereits kurze Zeit später, Anfang 1995, brachen die Aliens erneut ein. In "X-COM: Terror from the Deep" wurde komplett unter Wasser gefightet. Noch brutalere Aliens, fiesere Attacken und eine grandiose Atmosphäre ließen den zweiten Teil über die magische 90%-Hürde springen: Mit 91% ist "X-COM: Terror from the Deep" einers der besten Strategiespiele aller Zeiten. "Apocalypse" hat diese Chance leider verpaßt, da ein wenig sehr verschlimmbessert wurde und vor allem die gigantische Atmosphäre der Vorgänger wegen kleiner Design-Patzer nicht mehr erreicht wird.



U.F.O. – Enemy Unknown
Der Strategieknüller des Jahres 1994



X-COM: Terror from the Deep
Der Nachfolger bekam satte 91%



Mit guten PSI-Fähigkeiten könnt Ihr Aliens „probieren"



Die Karte von Mega-Primus ist die Standardansicht









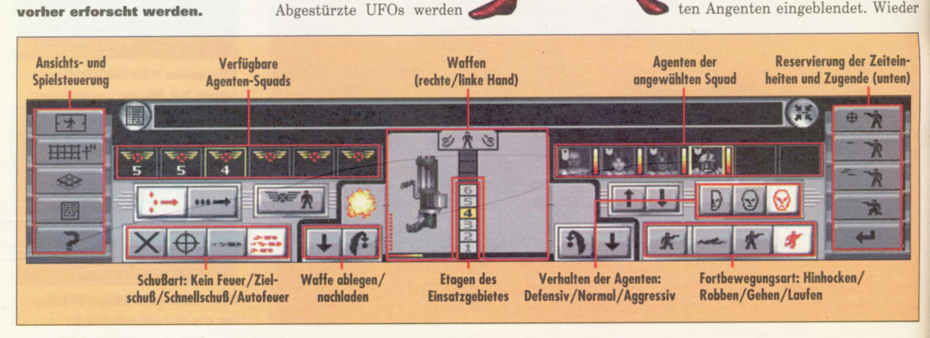
Die UFOpedia: Wie in einem Lexikon sind sämtliche Ausrüstungsgegenstände, Fahrzeuge und Organisationen zusammengefaßt. Außerirdische Technik und Biologie muß natürlich vorher erforscht werden.

lig berechnet wird und bei jedem Neustart einer Campaign anders ist. Neue Basen können natürlich jederzeit gebaut werden. Als deren Grundlage muß man jedoch eine Immobilie erwerben, die gerade in Mega-Primus nicht gerade billig ist. Neu ist jetzt, daß Ihr nur auf einer vorgegebenen Struktur innerhalb der Basis Einrichtungen bauen könnt. Mit dem X-COM-eigenen Fuhrpark, der vom wendigen Motorrad über Panzer und Gleiter bis zu Abfangjägern reicht, werden auftauchende UFOs natürlich schnellstmöglich zerstört oder zum Landen gezwungen.



UFO spotted! In der isometrischen Stadtansicht gibt's zwar viel zu sehen, aber die nötige Übersicht fehlt.

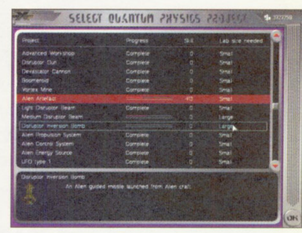
Jedes Fahrzeug läßt sich übrigens mit den Waffen, einem Antrieb oder Bordsystem Eurer Wahl ausstatten. Gesteuert werden die Fahrzeuge über am unteren Bildschirmrand befindliche Buttons, die Euch ein Zielobjekt, -gebäude oder einen beliebigen Punkt in der Landschaft angeben lassen. Des weiteren lassen sich Flughöhe und Kampfmodus (von vorsichtig bis aggressiv) einstellen. Beobachtet wird Mega-Primus übrigens aus einer isometrischen Vogelperspektive, die allerdings kaum Übersicht bietet und in der zahlreiche große Gebäude recht große tote Winkel erzeugen. Wesentlich angenehmer, wenn auch optisch sehr viel spartanischer, ist der Kartenmodus, in dem fast die ganze Stadt als taktische Karte erscheint. Auf dieser wird das Agieren wesentlich einfacher, zumal alle Fahrzeuge mittels Farbgebung und Symbolik sofort eingeordnet werden können. Abgestürzte UFOs werden wie in den Vorgängern geborgen, wobei unbemannte Raumer gleich eingesackt werden. Habt Ihr ein bemanntes UFO zur Strecke gebracht, wird eine Einsatzgruppe losgeschickt, die die Absturzstelle sichert und jedes überlebende Alien vernichtet, da der Gegner sonst das Schiff zerstören würde. Diese taktischen Einsätze (Erklärung des Bedienungspanels s. Bild unten) gleichen denen der Vorgänger, wobei in "Apocalypse" sehr häufig Missionen innerhalb von Gebäuden bestimmter Organisationen durchgeführt werden müssen, in denen Aliens aufgetaucht sind. Vor jedem Einsatz wählt Ihr dieses Mal zwischen zwei verschiedenen Spielmodi. Im "Turn-Based"-Modus wird wie gehabt Zug-für-Zug auf der isometrischen Welt gespielt, wobei jede Figur bestimmte Aktionspunkte besitzt, die für Bewegungen und sämtliche Waffen-Aktionen eingesetzt werden. Diese Punkte werden in "Apocalypse" über dem Kopf des angewählten Angenten eingeblendet. Wieder



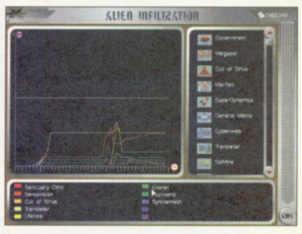
lassen sich Aktionspunkte "aufheben", so daß die Mannen im Falle eines direkten Angriffs während des Alien-Zuges zurückschießen können. Im zweiten Spielmodus wird in Echtzeit gespielt, wobei die Bedienung dieselbe ist, nur, daß Ihr und die Aliens zeitgleich agiert. Von großer Bedeutung ist in diesem Modus der Zeitregler, der Euch ähnlich wie beim Videorecorder insgesamt vier Buttons für Zeiteinstellungen bietet. Ihr könnt das Spiel pausieren, langsam, normal oder schnell ablaufen lassen und in jeder Einstellung Euren Agenten Befehle erteilen. "U.F.O."-Fans werden zwar bei der althergebrachten Kampfmethode bleiben, Echtzeitfans probieren den neuen Modus jedoch gern aus. Taktisch stellt er zudem vollkommen andere Anforderungen.

Wieder zurück in der Basis, werden dort erneut Agenten, Wissenschaftler und Ingenieure angeheuert, wobei diesmal der Wissenschaftspart in zwei Teile gesplittet wurde. Im biochemischen Institut arbeiten Biochemiker an allem, was mit außerirdischer Biologie zu tun hat und was Ihr von erfolgreich abgeschlossenen Missionen mitbringt. Das Institut für Quantenphysik beschäftigt Physiker, die sämtliche technischen Artefakte der Angreifer studieren. Ingenieure werden nach wie vor in der Werkstatt beschäftigt, wo allerdings nur von den eigenen Wissenschaftlern erforschte Apparaturen gebaut werden können. Jedem Labor können bis zu fünf Wissenschaftler zugeordnet werden, die neuerdings einen individuellen Fähigkeitsgrad besitzen und dementsprechend gut oder schlecht forschen. Je nachdem, wie weit Ihr die außerirdische Technologie und Biologie erforscht habt, machen sich die Wissenschaftler daran, zweckmäßige neuen Waffen gegen die Aliens und noch bessere Fahrzeuge zu bauen, die auf der überlegenen Technologie der Besucher basieren.

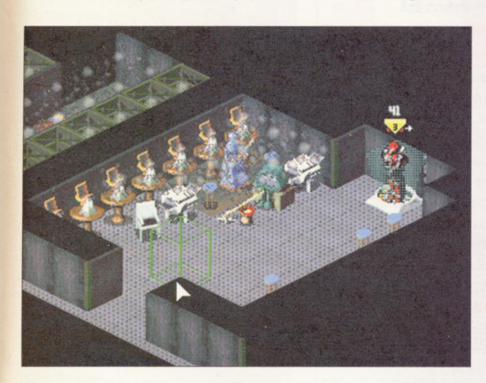
Ganz neu in "Apocalypse" ist das Training der Agenten, die, wenn sie nicht verwundet sind, automatisch in der Basis ein Gefechts- oder PSI-Training durchführen, wodurch Ihre Eigenschaften stetig verbessert werden können. *kn*



Die Quanten-Phyiker erforschen sämtliche außerirdische Technik, um sie für X-COM verfügbar zu machen



Statistik: Wie stark sind die Mega-Primus-Organisationen von Aliens infiltriert worden?



Kellergänge, die meist über Fahrstühle erreicht werden, sorgen für klaustrophobische Anfälle



Bei Alien-Alarm kann mit dem Fahrzeug und den Agenten Eurer Wahl sofort losgedüst werden



Knut Gollert

SUPER

Keine Frage: "Apocalypse" ist ein Muß für jeden Strategiespieler, und wer die ersten Teile mochte, greift schlichtweg blind zu. Trotz recht starker Änderungen hat das Spiel nichts an Charme verloren und fesselt nach kurzer Eingewöhnungszeit wochenlang an den Monitor. Ein paar Schwachpunkte offenbaren sich jedoch schon nach kurzem Spielen. Erstens macht es nicht mehr ganz so viel Spaß in einer fiktiven Großstadt zu agieren, statt auf der ganzen Welt, wie in den beiden Vorgängern. Zweitens bietet "Apocalypse" optisch trotz SVGA längst nicht Optimales. Allein die Bilder in der "Ufopedia" sind sehr gut. Der gehobene Schwierigkeitsgrad, vor allem in Sachen Finanzwirtschaft, und die diesmal etwas umständlichere Handhabung der Basis und des dazugehörigen Lagers, machen besonders Neulingen das Leben schwer. Der große Pluspunkt ist jedoch die anhaltende Motivation und die Spieldauer. "Apocalypse" ist nicht in wenigen Tagen durchgespielt, sondern schnellsten in ein paar Wochen.

Name	**X-COM: Apocalypse**
Genre	Strategie
Hersteller	Microprose
Niveau	einstellbar (schwer)
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	min. 1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX2	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 60%

Sound 63%

Spielspaß

86%

POWER DATA

Viel hat sich seit der vorigen Ausgabe nicht getan. Während unsere Leser auf den vorderen Plätzen an ihrer Vormonatswahl festhalten, hat sich in den Verkaufscharts lediglich Earth 2140 weiter an die Spitze vorgearbeitet.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(1.)	Dungeon Keeper
2.	(2.)	Interstate 76
3.	(3.)	Comanche 3
4.	(6.)	Pandemonium!
5.	(9.)	WipEout 2097
6.	(-)	Air Warrior 2
7.	(-)	C&C 2: Gegenangriff
8.	(5.)	Deadly Games
9.	(–)	Earth 2140
10.	(-)	F/A - 18 Hornet 3.0



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(-)	Earth 2140
2.	(-)	Comanche 3
3.	(-)	C&C : „Alarmstufe rot"
4.	(-)	Star Trek - Generations
5.	(-)	X-Wing vs. Tie Fighter
6.	(-)	Extreme Assault
7.	(-)	Formula 1 Grand Prix 2
8.	(-)	Need for speed 2
9.	(-)	Tomb Raider
10.	(-)	Outlaws

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Juni '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 8/97 sind:

Jann de Vries, Köln-Langel
DIE SIEDLER II

Alexander Siegel, Saulgau
POD

Pierre Gallé, A-Graz
COMANCHE 3

Max Nowak, Remscheid
TOMB RAIDER

Christian Bacher, Baindt
FORMEL 1

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Diablo
3.	(3.)	Tomb Raider
4.	(4.)	MDK
5.	(10.)	Siedler II
6.	(7.)	Warcraft 2
7.	(29.)	Earth 2140
8.	(12.)	C&C 2: Gegenangriff
9.	(17.)	Interstate´76
10.	(18.)	X-Wing vs. Tie Fighter
11.	(5.)	Comanche 3
12.	(6.)	KKND
13.	(24.)	Bundesliga Manager 97
14.	(14.)	Civilization 2
15.	(8.)	Theme Hospital
16.	(9.)	Grand Prix 2
17.	(11.)	FIFA Soccer 97
18.	(19.)	Command & Conquer
19.	(28.)	NHL 97
20.	(-)	Need for Speed 2
21.	(-)	Outlaws
22.	(26.)	Redneck Rampage
23.	(-)	Dungeon Keeper
24.	(21.)	indiziert (3D Realms)
25.	(15.)	indiziert (id Software)
26.	(27.)	DSA 3 - Schatten über Riva
27.	(22.)	Bleifuss 2
28.	(23.)	Larry 7
29.	(-)	Dark Reign
30.	(-)	Wing Commander IV

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im Juni sind:

Thomas Oehlers, Düsseldorf

Sascha Thönger, Ney

Paul Knight, Düsseldorf

Gunnar Schäfer, Remscheid

Udo Hauke, Salzgitter

MICROPROSE
Seriously Fun Software



GEWINNEN MIT ELSA

1. Preis:

Eine Reise für 2 Personen zur ECTS nach London

2-6. Preis:
1 Modem Typ MicroLink 33.6TS

7.-11. Preis:
1 Modem Typ MicroLink 33.6TQV

12. - 16. Preis:
1 „Extreme Assault"-Promo-Pack von Blue Byte
(enthält das Spiel, eine Jacke, eine Baseball-Mütze und andere schöne Sachen)

17. - 21. Preis: 1 „MDK" von Shiny

Bei unserem zweiten Wettbewerb mit dem Aachener Hardware-Spezialisten ELSA könnt Ihr mit ein bißchen Glück und etwas Können für eine Woche nach London fliegen und dort die ECTS besuchen. Alles, was Ihr dafür tun müßt, ist, mit dem auf unserer PP-CD enthaltenen Programm „ELSA Real Script 3D" eine schöne Animation zu kreieren. Um das Tool zum Laufen zu bringen, braucht Ihr eine Grafikkarte mit ViRGE-Chipsatz. Damit Ihr genügend Zeit habt, um Euch mit der Software vertraut zu machen, haben wir den Einsendeschluß auf den **15.9.1997** festgelegt. Sendet Euren 3D-Bewegungsablauf also bis zu diesem Termin an:

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
52070 Aachen
Stichwort:
„Real Script 3D"

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, und Mitarbeiter aller beteiligten Unternehmen - MagnaMedia, ELSA, Blue Byte, Acclaim und Interplay - dürfen nicht teilnehmen.

Wir wünschen Euch viel Spaß!

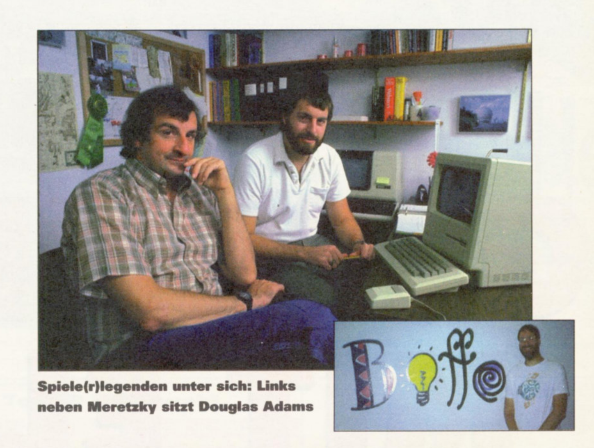
STEVE M

Der Urvater schenkel

Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Diesen Monat hat Brenda es geschafft, die Spiele-Legende Steve Meretzky dazu zu bewegen, ein wenig aus dem Nähkästchen zu plaudern. Nicht nur der Ingenieur hat´s schwör, auch der Designer trifft's oft nicht feiner.



Spiele(r)legenden unter sich: Links neben Meretzky sitzt Douglas Adams



Zork Zero, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Leather Goddesses of Phobos und fast noch ein Dutzend andere Titel – keine Auflistung der „Besten Spiele aller Zeiten", sondern ein Teil der Erfolge eines der profiliertesten und unterhaltsamsten Spieledesigner – Steve Meretzky.

Power Play: Deine Wurzeln reichen bis tief in die Geschichte der Spielebranche zurück und sind zu einem Großteil mitverantwortlich für die Basisarbeiten an humoristischen Spielen. Wie hast Du angefangen?

Steve Meretzky: Das ist eine ganz interessante Geschichte. Ich hatte eigentlich meinen Abschluß in Architektur und Baumanagement am MIT (Massachussetts Institute of Technology) gemacht und kannte zu dieser Zeit eine Menge Leute, die damals bei Infocom arbeiteten. Nach meinem Abschluß habe ich dann für einige Baufirmen gearbeitet, und im Verlaufe von zwei Jahren hatte ich bereits drei Jobs hinter mir. Die waren jedoch alle furchtbar langweilig (lacht) und so habe ich gekündigt. In der Zwischenzeit teilte ich mir mit Mike Dornbrook ein Zimmer; wir beide kannten die Gründer von Infocom noch von unserer MIT-Zeit. Mike war damals ihr einziger Spieletester für Zork 1 und Zork 2. Das was so zwischen 1979 und 1981, noch bevor Infocom ein richtiges Büro hatte, und so testete er die Spiele auf einem Apple II in unserem Eßzimmer. Dann ging er im Herbst 1981 auf eine Wirtschaftsschule in Chicago und Marc Blank fragte mich, ob ich nicht übernehmen wollte. Aber klar! Dies war kurz nachdem ich einen öden Bau-Job gekündigt hatte, und das erste Spiel, das ich selbst testen sollte, war Deadline, dann Zork 3 und danach Starcross. Etwa im September 1983 fragte mich Marc: „Wie würde es dir gefallen, dein eigenes Spiel zu schreiben?"

PP: Hatte dich das ein wenig erschreckt? Der Gedanke, ein ganz eigenes Spiel von Grund auf zu entwerfen?

SM: Nein, ich würde nicht sagen erschreckt. Ich würde sagen, ich war ein wenig aufgeregt, habe aber eigentlich nur gedacht „Das ist 'ne prima Art, die nächsten drei Monate rumzukriegen" (lacht). Mit den Arbeiten zum Spiel, das zuerst Sole Survivor hieß, habe ich dann im September 1982 angefangen. Später wurde daraus der Arbeitstitel Survivor und letztendlich Planetfall. Es kam im September 83, also gut ein Jahr später, heraus. Während dieser Phase habe ich die halbe Zeit geschrieben, denn ich arbeitete immer noch als Tester. Nachdem Planetfall herauskam, wurde ich ein Vollzeit-Spieleschreiber.

PP: Wie war das, ein Teil der Legende Infocom gewesen zu sein? Wie war die Branche damals?

SM: Na ja, in den ganz frühen Tagen gab es noch nicht mal ein Büro, so daß Infocom nur als Firmenname bestand. Im Januar 1982 haben wir

ERETZKY klopfender Adventures

dann die ersten Büroräume bezogen. Bis dahin war es eigentlich nur eine virtuelle Firma. Es gab mehr oder weniger nur Joel als Geschäftsführer, Marc Blank, mich und Gabrielle Accardi, die sich um alles andere gekümmert hat. Im Verlauf dieses Jahres gab es dann immer mehr Leute, die teilweise für Infocom arbeiteten, und als die Firma ein bißchen bodenständiger und auch erfolgreicher wurde, wurden aus diesen Teilzeitleuten Angestellte. So wurden schnell aus vier zehn Mitarbeiter. Und dann startete Infocom seine berüchtigte Geschäftsprodukte-Abteilung...

PP: Ich schätze, die Logik, die dahintersteckte, war Software zu produzieren und nicht nur Unterhaltung...

SM: In Wahrheit sollten beide Bereiche von Beginn an zu ihrem Recht kommen. So begannen im Herbst 1982 die ersten Arbeiten auf der Geschäftsproduktseite. Gut, die Gewinne aus den Spielen haben die Entwicklung der Geschäftssoftware mitfinanziert, die dann Cornerstone genannt wurde. Es kamen immer mehr Leute dazu, aus zehn wurden fast 100 Mitarbeiter. Dann ging es den Bach runter. Das Geschäftsprodukt kostete ein Vermögen, etwa 9 Millionen Dollar, bis es endlich fertig war.

PP: Neun Millionen Dollar für ein Programm in 1982?

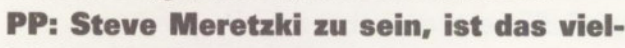
SM: Genau, und es machte im ersten Jahr ungefähr 1,5 Millionen Umsatz. Also 1983 bis 1985, war es wunderbar bei Infocom. Jeder, der dort gearbeitet hat, wird bestätigen, daß dies einfach die beste Zeit in unserem Leben war. Ich glaube nicht, daß sich jemand vorstellen kann, wieder in so einer wundervollen Umgebung zu arbeiten, wenn man bedenkt, wie intelligent, kreativ und witzig die Leute waren. Wir hatten auch ein tolles Büro am Rande von Cambridge: Eine dreistöckige reine Holzgerüstkonstruktion mit großen Oberlichtern, einer Wendeltreppe und um einen Goldfischteich mit Pinien und einem Picknickplatz herumgebaut. Es war sehr idyllisch und wir haben viel Spaß gehabt... es war halt eine ganz besondere Gruppe von Leuten und eine ganz besondere Zeit.

PP: Ist das denn etwas, was du jetzt bei Boffo wieder aufleben lassen möchtest?

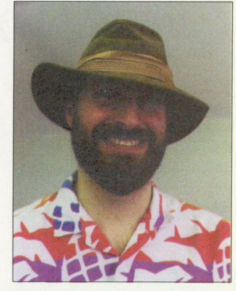
SM: Ja, aber natürlich. Wir machen hier eine ganze Menge, aber es sind halt nicht mehr dieselben Leute und die Zeit hat sich auch sehr verändert. Boffo ist jedenfalls eine kleinere Firma und wir haben nicht die finanziellen Mittel, die Infocom zu seinen besten Zeiten besaß.

PP: Wie denkst du, daß du dich als Spieledesigner seit damals entwickelt hast?

SM: Mein Gedächtnis ist nicht mehr das, was es mal war (lacht). Auf jeden Fall mußte ich mich sehr umstellen, nicht mehr in einem Text- sondern jetzt in einem Multimedia-Umfeld zu arbeiten, das war eine ganz schöne Herausforderung. Nicht, daß ich Probleme hätte, auf Multimedia-Art zu denken oder mir Designs vorzustellen, aber es gibt jetzt so viel mehr, um das man sich Gedanken machen muß, als vorher. Auch geht es beim „Designen" weniger darum, es selbst zu machen, sondern anderen Leuten zu sagen, was sie tun sollen. Das ist, glaube ich, nicht meine Stärke.



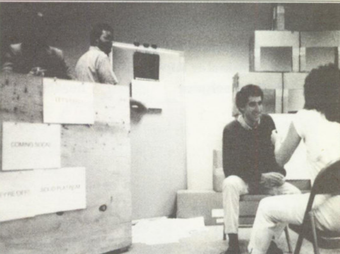
PP: Steve Meretzki zu sein, ist das vielleicht eine besondere Belastung, wenn du ein Spiel entwickelst? Hast du das Gefühl, wegen der Erwartungen der Leute noch einen Gang schwerer arbeiten zu müssen?



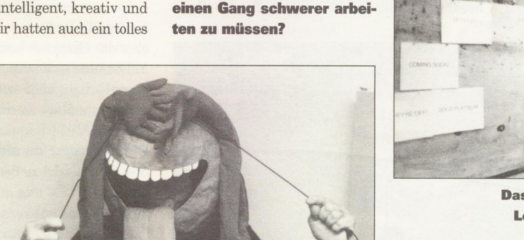
Ein echter Spaßvogel: Steve Meretzky als "Indy Jones"



Preise ohne Ende: Der Trophäenschrank von Infocom



Das waren noch goldene Zeiten: Lockeres Meeting bei Infocom



Don't Panic! Das Hitchhiker-Team ist für jeden Unsinn zu haben und schreckt auch vor Verkleidungen nicht zurück.



SM: Hm. Interessante Frage. Also, ich glaube nicht, daß ich schon an dem Punkt war, an dem es mir etwas ausgemacht hätte, daß die Leute etwas witziges von mir erwarten. Von meinen eigentlichen Kunden, den Firmen, die Spiele, Spielentwürfe oder Designunterstützung von mir kaufen, habe ich noch keinen Druck gefühlt, witzig sein zu müssen. Ich glaube, wenn es je einen Punkt in meiner Karriere gab, an dem ich mich fühlte, als wäre ich in eine bestimmte Schublade abgelegt oder in eine Rolle hineingedrängt worden, dann vielleicht bei Infocom, als ich gerade „Leather Goddesses of Phobos“ gemacht hatte. Es war sehr erfolgreich. Als mich dann Bob (Bates von Legend Entertainment) ansprach, ein Spiel zu machen, wollte er eigentlich einen genauen Ableger von Leather Goddesses. Ich habe ihn aber überzeugt, daß es besser wäre, eine durchgedrehte Komödie mit Fantasy anzureichern, statt es erneut mit Science Fiction zu versuchen. Daraus wurde dann Spellcasting 101. Zur gleichen Zeit kam Activision zu mir und wollte Leather Goddesses 2, Microprose klopfte an, daraus wurde dann Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender. An dem Punkt hatte ich den Eindruck, als ob alle von mir nur zweideutige Komödien wollten, was natürlich stärker einschränkt, als wenn man generell etwas Lustiges machen soll. Glücklicherweise ging auch das vorüber.

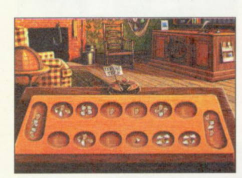
PP: Ich kann mich erinnern, als Leather Goddesses herauskam, hast du einige Grenzen innerhalb der Branche durchbrochen. Die war teils abgestoßen, aber auch interessiert.

SM: Also, es gibt da witzige Geschichten, wie es dazu kam. Das erste Infocom-Büro war eigentlich nur ein großer zentraler Raum, um den sich acht kleine 9m^2 große Büros gruppierten. Der große Mittelraum war sowohl Besprechungs und Computerzimmer wie allgemeiner Treffplatz. Über eine ganze Wand erstreckte sich eine einzige riesige Tafel. Darauf hatten wir mit Kreide ein Raster gezeichnet. Auf der einen Seite dieses Rasters waren sämtliche Spiele, die Infocom je herausgebracht hat, aufgelistet. Zu dem Zeitpunkt waren das die drei Zorks, Deadline und Starcross. Darüber standen sämtliche Computer, für die diese Spiele herausgekommen waren, und das Raster war mit allen Versionsnummern aufgefüllt, die es auf dem Markt gab. Na, auf jeden Fall gab Infocom eine kleine Party für einige Presse- und Verkaufsleute aus der Umgebung und ein paar Freunde der Firma. Dies war die erste Feierlichkeit, die Infocom bis dato veranstaltet hatte, und Marc und Joel waren schon ein wenig angespannt. Sie wollten sichergehen, daß alles ganz perfekt läuft. O.K., also kurz bevor die Party losging, (lacht) ging ich in den Raum und fügte eine neue Zeile unter den fünf Spielen ein. Ich schrieb: „Leather Goddesses of Phobos“ und kritzelte alle möglichen, erfundenen Versionsnummern quer über das Raster. Dann habe ich mich verkrümelt, doch fünf Minuten bevor die ersten Leute kamen, ist es Joel aufgefallen, der alles in totaler Panik auswischte (lacht). Aber als Endergebnis ist der Name hängengeblieben. Von da an sagte man einfach, wenn man über ein Spiel sprach, das noch nicht existierte: Leather Goddesses of Phobos. Das ging ein paar Jahre so. Schließlich war mir aufgefallen, daß jeder diesen Namen richtig gerne hatte, daß wir endlich ein Spiel schreiben sollten, das so heißt (lacht). Ich habe das mit ein paar anderen Spieleschreibern besprochen, und jeder hielt es für eine prima Idee. Schwieriger war es, das dem Management der Firma klarzumachen. Mike, der inzwischen eine Wirtschaftsschule besucht hatte und als Marketingchef zu Infocom zurückkehrte, liebte die Idee, und Joel war einfach begeistert. Bei Al Vezza, dem Leiter der Geschäftsprodukt-Seite der Firma, waren wir uns alle einig, ihm besser nichts davon zu erzählen (lacht). Also habe ich mit dem Spiel begonnen. Ein paar Monate vor der Fertigstellung, wurde Infocom von Activision gekauft und Jim Levy, der geschäftsführende Leiter von Activision, kam uns besuchen. Al Vezza, der davon erfahren hatte, obwohl das Spiel noch nicht auf die Tafel aufgenommen war, führte Jim Levy herum. Ich weiß nicht mehr in welchem Zusammenhang, aber das Gespräch kam auf Leather Goddesses. Al bemühte sich schnell Jim zu versichern: „Oh ja, natürlich, aber wissen Sie, wir müssen es nicht unbedingt so nennen!“, worauf Jim nur meinte: „Also, ich finde den Namen klasse!“

PP: Da warst du sicher sehr begeistert...

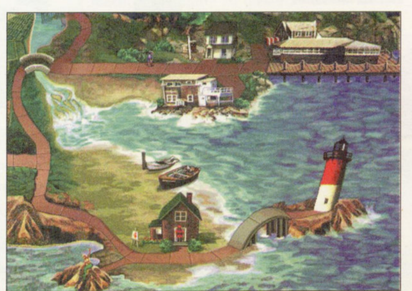
SM: Genau, und zu dem Zeitpunkt fiel mir auch auf, daß es wohl eine günstige Entwicklung wäre, Jim Levy gegen Al Vezza auszutauschen. Das erste Jahr, nachdem Infocom Teil von Activision wurde, lief richtig gut, doch schon nach einem Jahr wurde Jim Levy von der Direktorenversammlung gefeuert und durch Bruce Davis ersetzt. Ab da ging alles zwischen Infocom und Activision den Bach herun-

Hodj'n'Podj: Ein Spiel mit Hindernissen



Hodj 'n' Podj: August ist es fertig! Ein terminaler Alptraum für die Designer





Hodj'n'Podj: Schönes Debüt-Spiel der neuen Meretzky-Company



Hodj'n'Podj: Witzig – nur ein Bierglas darf am Schluß übrig bleiben

ter. Viele sagen heute, daß es das Ende war, als Infocom von Activision übernommen wurde, aber in Wirklichkeit gab es ein Jahr nach der Übernahme, in dem die Geschäfte noch gut liefen.

PP: Du hast einmal eine Veranstaltung über Humor auf der Computer Game Developer's Conference abgehalten. Glaubst du, daß man jemandem beibringen kann, witzig zu sein? Ist das nicht eher ein natürliches Talent?

SM: Also, ich glaube nicht, daß man jemand, der keinen Sinn für Humor hat, nehmen kann, und ihm welchen beibringen. Aber wenn du jemand kreativen mit einem guten Sinn für Humor hast, der nur nicht weiß, wie er ihn unterdrücken oder aber anwenden soll, wird aus dem auch kein humoristischer Spieleentwickler werden. Das ist wie bei einem Baseballspieler, der ein großes Talent besitzt, aber nie trainiert wurde.

PP: Als ich neulich mit Roberta Williams sprach, kamen wir auch auf den Niedergang der sog. „Gratis-Elemente" eines Spiels. Designer geben tausende Dollar für glitzernde Präsentation, Bombast und Grafiken aus, aber die eigentlichen Spielemente, für die wird scheinbar immer weniger Zeit investiert. Besonders in den letzten Jahren gab es viele schillernde Produkte mit wenig spielerischem Inhalt. Du scheinst da ja ranzugehen.

SM: Tja, diesen Trend zu weniger Spieleinhalt scheint es in der Branche seit einiger Zeit zu geben, aber so richtig akut wurde es vor drei bis vier Jahren. Der spielerische Inhalt hat gegenüber der knackig-flockigen Verpackung den Rückzug angetreten. Und kaum, daß CD-ROMs aufgetaucht sind, gab es plötzlich Riesen-Budgets und Unmengen an Speicherplatz, die dem ganzen Vorschub geleistet haben. Die Leute wurden mitgerissen und haben vergessen, auf was es ankommt. Das trifft aber auch auf die Käufer zu. Auch sie wollten plötzlich nichts anderes mehr, und ihnen war es irgenwie egal, daß das fehlt, was ein Spiel auf längere Sicht interessant macht. Ich glaube zu einem großen Teil, daß das Pendel zurückgeschwungen ist und die meisten, die nur hochglänzenden, aber schalen Kram gemacht haben, jetzt weg vom Fenster sind. Nun ist es wieder so, daß die erfolgreicheren Spiele wieder einen soliden Spielekern besitzen. Ich glaube, daß Humor diesem Trend als ein eher lokales Phänomen entkommen ist. Ich schätze, es hängt stark von den speziellen Interessen des Spieleentwicklers, Produzenten oder Herausgebers ab. Das ist kein Element, von dem man irgendwann sagen kann: „O.K., laßt uns jetzt noch ein bißchen Humor reinpacken!". Humor kann man nicht dazuschalten, so, wie man z.B. ein Spiel noch schneller machen kann, indem man ein paar Programmierer dazuwirft. Was war jetzt eigentlich deine Frage? (lacht)

PP: Daß es so aussieht, als ob die Branche in den letzten Jahrn viel mehr Geld in die Präsentation eines Spiels, als in das eigentliche Fleisch gesteckt hätte.

SM: Ach, der Hochglanz... Nun, ich glaube, es liegt auch an dem enormen Zuwachs der Anzahl von Spielen, die es auf dem Markt gibt. Sicher, eine Menge von ihnen werden von Leuten entworfen werden, die noch nie zuvor ein Spiel designt haben, und wer da keine Erfahrung vorweisen kann, wird sicherlich nicht auf Anhieb ein gutes Spiel herausbringen können. Viele von ihnen werden wenig oder gar keinen spielerischen Inhalt haben. Doch jetzt scheint sich der Ausstoß an Spieletiteln wieder zu normalisieren.

PP: Stell' dir vor, du wärst mit vier guten Spieleentwicklern auf einer Insel gestrandet und Ihr solltet nun ein Spiel mit gutem Inhalt entwerfen. Du bist dabei, Sid Meier, Bob Bates und John Romero. Was für ein Spiel würde das werden?

SM: (lacht) Nun, Bob kenne ich sehr gut, Sid ein bißchen, John habe ich noch nie getroffen. Naja, zwei von uns sind eindeutig Adventure-Schreiber, wir wären also zu zweit, aber noch nicht in der Überzahl. Ich vermute, wir würden mit einer Genremischung herauskommen, so mit Strategie, einer Geschichte und Action. Das wahrscheinlichste Szenario wäre jedoch, daß keiner mit keinem mehr spricht und niemand mehr zusammenarbeiten wird.

PP: Wie bist du von Infocom zu deiner eigenen Firma, Boffo, gekommen?

SM: Tja, nachdem Infocom untergegangen ist, wurde ich freiberuflicher Entwickler. In dieser Zeit habe ich diverse Spiele für Legend, und Leather Goddesses II für Activision geschrieben. Generell habe ich die Legend-Spiele am meisten genossen. Die Erfahrungen mit Activision waren nicht so toll.

PP: Warum?

SM: Also, ich hatte eigentlich nur das Design



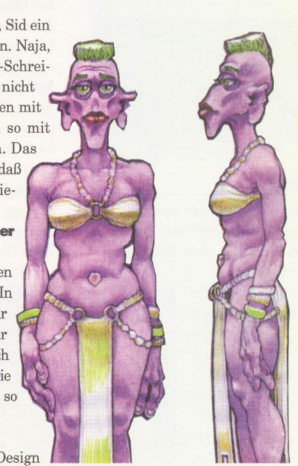
Hodj'n'Podj: Hübsche Grafik, solides Spiel



Space Bar: Wir sehen die Welt mit Insektenaugen



Space Bar: Meretzky-Humor in Reinkultur



für Leather Goddesses II geschrieben und es übergeben. Sie wollten es dann in ihr, zu der Zeit MADE genanntes, Entwicklungssystem implementieren. Es war so geplant, daß ich immer wieder neue Versionen zur Begutachtung erhalten sollte, um weitere Vorschläge machen zu können. Wir wollten ein wenig meine Arbeitsmethode mit Infocom nachvollziehen, und wie ich z.B. mit Bob an Spielen gearbeitet hatte. Während das jedoch noch lief, ging Activision plötzlich pleite, konnte sich zwar wieder retten, aber mich nicht mehr bezahlen und war nicht dazu in der Lage, mehr als das „absolut notwendige" für das Spiel und die Implementierung meines Designs zu tun. Das war alles sehr unbefriedigend. Kurz danach habe ich noch ein paar Spiele für Electronic Arts geschrieben, ein Adventure und ein Rennspiel für das Sega Mega Drive. Das ist dann so halb oder drei-viertel durchgekommen, bis das Projekt verworfen wurde, und das Adventure ist noch nichtmal richtig angefangen worden. Das war ganz schön frustrierend, so viel Arbeit in ein Spiel zu stecken, daß niemals erscheinen wird.

PP: Das kann ich mir gut vorstellen!

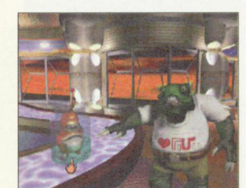
SM: Ja, und was dann wahrscheinlich das Faß zum Überlaufen gebracht hat, war Planetfall III für Activision. Das war unglaublich frustrierend. Das ganze dauerte so sechs Monate, bis es schließlich geplatzt ist – und das war's dann. Ich wollte keine Spiele mehr für jemand anders entwerfen, der Tausende von Kilometern von mir entfernt war. Ich hatte auch keine richtige Lust mehr, von zu Hause aus zu arbeiten, mir fehlte der menschliche Kontakt. So etwa hat es mit Boffo angefangen. Wir drei, also Mike Dornbrook, Leo DaCosta und ich kannten uns schon vom MIT, und Mike und ich hatten bei Infocom miteinander gearbeitet. Leo arbeitete für mich als Programmierer, so daß ich mehr Zeit für Planetfall III hatte. Wir sprachen damals schon davon, wie toll es wäre, eine eigene Firma aufzumachen, als Mike als Geschäfts-, Rechts- und Finanzexperte ins Gespräch kam. Der letzte Auslöser war ein Artikel, über den Mike stolperte. Darin stand, daß Media Vision zwei neue Spieleabteilungen gegründet hatte, die von Stan Cornyn, der von Time Warner Interactive kam, geleitet wurden. Stan war früher Trauzeuge auf Marc Blanks Hochzeit und Mike war auch dabei.

PP: Das denkst du dir gerade aus, oder?

SM: Nein, echt. Also, Mike rief an und Stan arrangierte ein Treffen mit Linda Rich in New York, seiner rechten Hand. Wir haben ihr ein paar unserer Ideen vorgestellt, von denen ihr einige gefielen. Wir fuhren zurück nach Boston, sie nach Los Angeles. Ein paar Tage später rief sie an und sagte, sie wollten ein Spiel machen: „Hodj ‚n' Podj". Das war im Januar 1994. Wir sagten: „Prima!" und sie: „Aber es muß im August fertig sein." Wir sagten: „Unmöglich!", und sie: „Was ist, wenn der Preis keine Rolle spielt?" Na ja. Zu dem Zeitpunkt hatten wir noch keine Firma, nicht einen einzigen Programmierer, keine Büros, nicht mal richtige Computer. Wir saßen nur zu dritt bei mir zu Hause rum. Wir dachten darüber und auch über die knappe Zeit nach und kamen zu dem Schluß, daß wir anstelle von normal bezahlten Programmierern besser hochbezahlte Programmierer anstellen könnten, die sofort loslegen können. Der Grund war auch, daß Hodj ‚n' Podj recht modular aufgebaut war. Wir haben einen Zeitplan gemacht und überlegt, daß wir, wenn wir gute Kohle zahlen, so in knapp siebeneinhalb Monten fertig sein könnten. Wir wußten, daß wir irgendwie bescheuert waren, aber der Vertrag ließ sich nur mit dieser kurzen Zeit unterschreiben. Wir flogen also im Januar nach Kalifornien und kamen Samstagnacht für ein Meeting am Montag an, und Sonntagnacht gab es das Northridge Erdbeben.

PP: Boffo wurde mit einem Erdbeben gegründet?

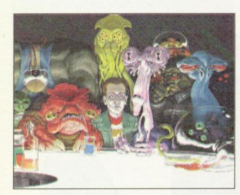
SM: Wir waren gute 10 Meilen vom Epizentrum entfernt. Das Treffen wurde verschoben, und schließlich haben wir uns bei Stan zu Hause zusammengesetzt. Jeder hatte einen kleinen im Kahn, weil wir das Erbeben überlebt hatten. (lacht) Stans Haus war eine halbe Ruine, die Elektrizität ging ständig an und aus, und jeder von Media Vision kam samt Anhang die ganze Nacht bei Stan vorbei. Wir ließen uns Pizza und literweise Wein kommen. Ich ging einen ganzen Stapel Spielideen durch und das Ende war, daß Stan mit „Hodj ‚n' Podj" loslegen wollte, und während wir daran arbeiteten, sogar einen Vertrag über ganze fünf Spiele zusammenschustern. Wir waren völlig außer uns deswegen, also fuhren wir wieder zurück und begannen Leute



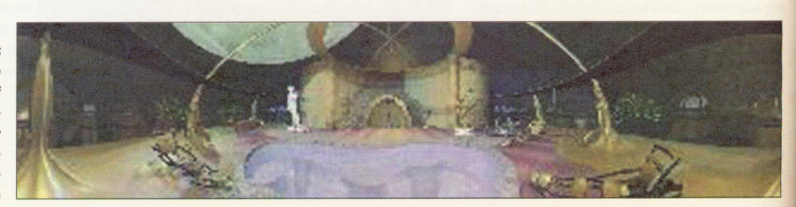
Space Bar: Duo infernale – rechts die Muskeln, links das Gehirn des Alienduetts



Space Bar: Der rote Bursche hat schon kräftig gebechert und ist leicht angesäuselt



Space Bar: In der witzigen Kneipe am Rand des Universums treffen sich die Aliens



So gehts: Erst werden die Designs auf Papier vorgezeichnet, bevor sie ins Programm eingebaut werden



Space Bar: Statt Text pur, gibt's 3D-Grafik und Mausinterface

einzustellen und Büros anzumieten – und das gleich für die 20-30 Leute, die wir für unseren Multi-Spielevertrag brauchen würden. Dann, warte mal, ich weiß nicht mehr genau, wann das war, aber irgendwann zwischen April und Juli, schaffte es Media Vision von seinem Status als Star der Multimedia-Branche und Star der Wallstreet zur Bankrottfirma, deren Management von der Staatsanwaltschaft und vom FBI untersucht wurde. Also, jetzt nicht Stans Gruppe. Seine Gruppe war eine winzige Abteilung dieser riesigen Hardwarefirma, und es war die Mutterfirma, die bankrott ging. Die Geschäftsführer der großen Firma waren die, die Bücher frisiert und Investoren geprellt hatten. Wir bekamen auf jeden Fall kein Geld mehr. Zum Glück sahen die Gerichte, daß der Besitz (unser Spiel) mehr wert sein würde, wenn sie das Geld dazu gäben, es fertigzustellen, als wenn man es hätte liegen lassen, und so waren wir schließlich eine von zwei Parteien, die aus der Konkursmasse doch noch Geld sah. Wir hatten es sogar geschafft, das Spiel termingerecht abzuliefern, doch ironischerweise lag es dann drei Monate auf Eis, bis schließlich Virgin am 9. Dezember alles aufkaufte. So war es nicht nur ein dummer Zeitpunkt es herauszubringen, so kurz vor Weihnachten, es hatte ja auch noch niemand an der Verpackung und dem ganzen Rest gearbeitet. Das Spiel kam dann endlich im darauffolgenden März raus.

PP: Also erst schnell und dann warten...

SM: Genau, und alles was wir tun konnten, war, diese ganze Ironie zu bewundern. Natürlich war der Fünf-Spielevertrag, auf den wir gehofft hatten, Vergangenheit. Statt dessen mußten wir so schnell wie möglich neue Aufträge ranschaffen. Wir hatten mit einem Adventure für Time Warner angefangen, aber bei denen gab's dann eine Neu-Organisation. Jeder, mit dem wir bis dato zu tun hatten, war nicht mehr da, und wir mußten das Spiel einer neuen Gruppe von Leuten nochmal verkaufen. Das taten wir auch, nur gab es nach ein paar Monaten schon wieder eine Umorganisation. Diesmal hatten sie alle sechs interaktive Gruppen zu einer großen Gruppe zusammengeschlossen, und im Zuge dessen drei Viertel aller laufenden Projekte eingestellt. Unser Projekt ging auch mit die Toilette runter. Das war genau zu der Zeit, als wir bei Rocket Science unterschrieben, „The Space Bar" zu machen, so März oder April 1995. Rocket Science hatte gerade Cadillacs and Dinosaurs sowie Loadstar, ein Spiel über eine Eisenbahn auf einem Mond des Jupiter oder Mars oder so, fertiggestellt. Beides waren Spiele, die erst ziemlich hochgelobt wurden, dann aber eher durchschnittlich waren und ihr Fett abbekamen. Die sahen sich dann also nach schon erprobten Entwicklern um ... und wir erhielten den Zuschlag, The Space Bar zu machen. Es war viel mehr als ein üblicher Entwickler/Herausgeber-Vertrag, weil die sich bereiterklärten, künstlerisches Talen in Form der Aliens-Modelle in der Space Bar zu liefern, und, was noch wichtiger ist, wollten sie als Art Director Ron Cobb bereitstellen.

PP: Ja, das ist ein beachtliches Schnäppchen. Er ist zwar ein ganz schön großer Brocken, aber ich bin mir nicht sicher, ob unseren Lesern bewußt ist, wie beeindruckend sein Lebenslauf aussieht. Willst du dazu noch etwas sagen?

SM: Nun, ich wußte über seine Arbeiten für Kinofilme bescheid, aber ich hatte keine Ahnung über seine Karriere davor. Schon in den späten 50er Jahren war er Science-Fiction-Illustrator und hatte dann einige Cover für Fantasy- und SF-Magazine gemacht. In den 60ern war er ein, auch von den Kritikern gelobter Underground-Cartoonist. Er machte dann den Sprung ins Filmgeschäft, gerade als George Lucas mit „Krieg der Sterne" begann. Als er beim Schnitt war und die Mos Eisley Cantina Szene beenden wollte, sagte Lucas: „Wißt ihr, das funktioniert noch nicht. Hier fehlt was." Er ging zu Ron und bat ihn, einige wirklich wundervolle Aliens für diese Szene zu entwerfen. Also begann Ron, sich Aliens auszudenken, die von Modellmachern gefertigt und als Nahaufnahmen in die Szene eingefügt wurden, wie wir sie heute kennen.

PP: Also wurde die Cantina-Szene streckenweise in „The Space Bar" bis zu einem gewissen Teil nachgestellt?

SM: Ja, das war sicher eine von von vielen Inspirationen für The Space Bar. Ron arbeitete danach mit Giger und einem dritten Künstler an dem ersten Alien-Film. Dann war er beim zweiten Alien, The Last Starfighter, The Abyss und Back to the Future dabei. Er hat die dritte Zeitmaschine, den Delorian entworfen – bei True Lies hat er auch mitgemacht.

Brenda Garneau/ts



Steve Meretzky ist für (fast) jeden Spaß zu haben



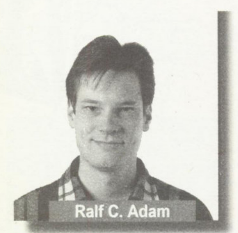
Hmmm...wenn der Bart nicht wäre....



Lecker: Eine typische Infocom-Pizza



Power Post


Ralf C. Adam

Was für uns das Sommerloch, ist für viele Leser der „Sommer-Frust" – und das sicher zu recht! Wir hoffen aber, Euch wenigsten Eure interessanten Fragen zur Zufriedenheit beantworten zu können...

SO ERREICHT IHR UNS
Post:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax:
089/4613-5046
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Fragen über Fragen

Ich habe heute gleich eine ganze Latte von Fragen an Euch:
1.) Wieso habe ich, wenn ich Eure CD unter der Windows-95-Oberfläche starte, im Menü immer nur so eine Art EGA-Modus, mit wenigen Farben und verschwommenem Bild?
2.) Ich habe einen 166 MMX Pentium mit 32 MB RAM, Matrox Mystique Grafikkarte und ein 16x-CD-ROM-Laufwerk. Als ich neulich Eure Demo zu "Interstate '76" spielte, mußte mein PC des öfteren nachladen – wieso?
3.) Könntet Ihr nicht die Menge der Leserbriefe der Ausgabe 7/97 mindestens so beibehalten oder vergrößern?
4.) Wo ist der Test von "Dominion"?
5.) Warum gibt es keine weiblichen Redakteure – liegt es an der Software?
6.) Welches sind gute Animationsprogramme (auch für 3D-Grafik) und wieviel kosten diese?
7.) Wie lange wird das Sommerloch noch anhalten? *Felix Müller, Aumühle*

1.) Du läßt Dein Windows 95 höchstwahrscheinlich nur unter einer Farbtiefe von 8-Bit (256 Farben) laufen – unserer Menü benötigt aber eine Farbtiefe von 16-Bit.
2.) Immer das alte Leid: Nicht nur die Rechner werden immer schneller und größer, auch die Spiele werden immer speicherhungriger – dafür können wir leider nichts, da wir die Demos nicht selbst programmieren. Oftmals stehen aber in den Readme-Dateien Tricks, mit denen man die Spielgeschwindigkeit optimiert (zum Beispiel Umschalten in einen 256-Farbmodus – was nach Frage 1. zu urteilen aber wohl nicht Dein Problem sein dürfte).
3.) Aus Aktualitätsgründen verzichten wir manchmal auf allzu viele Leserbriefseiten und präsentieren Euch lieber den einen oder anderen Spieletest mehr – aber ich glaube, daß dürfte auch in Eurem Interesse liegen?
4.) Einfache Frage, einfache Antwort: Wo ist die fertige Version von "Dominion"? 7th Level verschiebt den Releasetermin leider regelmäßig nach hinten.
5.) Warum hier keine weiblichen Redakteure arbeiten? Das fragen wir uns allerdings auch! Aber was genau meinst Du mit der "Software"?
6.) Definiere bitte den Begriff "gut"! Unter Grafikern herrscht ein ähnlicher Glaubenskrieg wie weiland unter Atari- und Amiga-Besitzern, und jeder schwört auf "sein" Grafikprogramm! Am weitesten verbreitet im PC-Bereich dürfte allerdings das gute alte 3D-Studio sein, für das auch etliche Plugins speziell für Animationen existieren.
7.) Erfahrungsgemäß schwappt nach der E3-Messe (ausführlicher Bericht in dieser Ausgabe) eine Welle neuer Spiele über das gefürchtete Sommerloch, also Kopf hoch – es kann nur aufwärts gehen!

Sommerloch

In der PP 7/97 mußte ich leider feststellen, daß das vielzitierte Sommerloch in diesem Jahr wirklich groß ist. Hier ein paar Ideen, um zukünftig die Lücken besser zu schließen:
1.) Schreibt doch einen Bericht über das Thema "Spiele programmieren" (für Anfänger). Erzählt den Leuten, wie Profis arbeiten: Wie wird aus einer kleinen Idee ein komplett designtes Grundkonzept? Welche Programmiersprachen und Grafikprogramme werden eingesetzt?
2.) Veranstaltet Competitions und Wettbewerbe! Sucht zum Beispiel die besten Rebellen und imperialen Piloten (X-Wing vs. Tie-Fighter) und laßt die dann bei Euch im Netzwerk gegeneinander antreten.
3.) Macht mal einen Schwerpunkt zum Thema "Internet". Zum Beispiel: Was ist ISDN? Welcher Online-Dienst ist der beste? Wie macht man seine eigene Homepage?
4.) Bringt mehr Hardware-News! Zum Beispiel wäre ein neuer Monitor-Vergleich oder ein Begriffslexikon rund um Pentium, MMX und Co. doch mal eine gute Idee. Auch Preislisten mit Prozessor- und RAM-Preisen wären nicht schlecht. *Andreas Forster, Kirn*

Das ist nur eine der vielen Zuschriften zum Thema Sommerloch (unter dem übrigens auch andere Zeitschriften zu leiden haben). Generell sei gesagt, daß wir natürlich alles versuchen, die entstehenden Lücken entsprechend informativ zu füllen, wie beispielsweise mit dem großen Messebericht in dieser Ausgabe. Trotzdem tausend Dank für die vielen oft recht hilfreichen Vorschläge. Aber um auf Deinen Brief einzugehen:

1.) Ja, hat da etwa jemand unsere Ausgabe nicht richtig gelesen? In PP 7/97 hatten wir erstmals in unserer Geschichte einen 16-Seiten Hintergrundbericht über die Entstehung eines neuen Spiels, nämlich "Floyd" von Adventure Soft. Da stand wirklich alles drin: Von der Erläuterung der einzelnen Arbeitsschritte bis zur Aufzählung der verwendeten Programme.

2.) Es gibt eigentlich kaum eine PP ohne einen Wettbewerb, wenn Ihr als Preise allerdings lieber eine Einladung in unsere Büroräume statt Software oder ähnliches gewinnen möchtet, dann läßt sich das bestimmt einrichten.

3.) In PP 6/97 hatten wir einen großen "Star Wars"-Schwerpunkt mit über 30 Seiten. Aufgrund der positiven Resonanz planen wir, so etwas in regelmäßigen Abständen zu wiederholen, das nächste Thema steht allerdings noch nicht fest.

4.) Das mit den Hardware-News ist immer so eine Sache. Oftmals versprechen uns Hersteller z.B. ihre neueste Grafikkarte innerhalb der nächsten drei Tage zuzuschicken, und dann warten wir noch drei Monate (klingt fast wie bei den Spielen, ich weiß). Aber wir bleiben am Ball, wenn auch Preislisten aufgrund des schnellen Preisverfalls gerade im Prozessorbereich ganz sicher wenig Sinn machen – wir sind ein Monats-Magazin. Der Preis, der uns zu Produktionsschluß genannt wird, dürfte zum Erscheinungstermin schon nicht mehr stimmen.

Vorschau

Ich muß mal so richtig Dampf ablassen (und Frust). In Eurer Vorschau der Ausgabe 6/97 wurde angekündigt, daß Ihr in der nächsten Ausgabe 3D-Grafikbeschleuniger und Soundkarten testen wollt. Wieso gibt es bei Euch eine Vorschau, wenn die darin genannten Produkte dann doch nicht erscheinen? Ich habe weder eine Entschuldigung gelesen, noch eine Verlegung auf die nächste Ausgabe. Es ist keine ausreichende Ausrede, wenn am Ende des Textes steht, daß es der Redaktion vorbehalten bleibt, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern. So nicht!

M.G., Sachsen-Anhalt, Helbra

Tja, die allseits geliebte Vorschau! Du kannst mir glauben, daß wir die dort aufgeführten Themen stets liebend gerne im nächsten Monat auch wirklich in der Ausgabe präsentieren möchten, doch um einen Test zu schreiben, muß man auch etwas zum Testen haben. Wir sind bei solchen Dingen auf Gedeih und Verderb den Aussagen des Herstellers ausgeliefert, und dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Soft- oder Hardware handelt, denn auch neue Hardware-Produkte erscheinen nicht immer zu den uns genannten Release-Angaben (siehe oben). Nimm hiermit unsere nachträgliche Entschuldigung entgegen, aber laß Dir gesagt sein, daß wir auch in Zukunft leider nicht garantieren können, daß alle in der Vorschau genannten Themen tatsächlich ihren Eingang in die nächste Ausgabe finden.

Update

Daß Spielehersteller einen Level-Editor oder andere Features für ihre gesegneten Programme zurückhalten, um dann mit einem Remake mit manchmal nur geringfügig aufgepeppter Grafik noch mal ihre Nasen zu vergolden, kennen wir noch aus grauer 64er Vorzeit. Was mich aber sehr ärgert ist, wenn Programme wie "Theme Hospital" schon mit Netzwerkoption getestet werden, man nach dem Kauf aber ein Programm in den Händen hält, das überhaupt keine solche Funktion hat. Da müssen sich die Hersteller nicht wundern, wenn man sich einen Brenner besorgt, um die verschiedenen Versionen ihrer Spiele erstmal anzutesten. *Gerhard Gschwind, München*

Ich kann Deinen Frust nachvollziehen und Dir versichern, daß es uns ebenso ärgert, wenn wir eine Gold-Master testen, bei der uns der Hersteller zugesichert hat, daß der letzte Bug noch herausgenommen oder ein bestimmtes Feature noch integriert wird, wir aber bei der fertigen Verkaufsversion feststellen müssen, daß das nicht geschehen ist. Oftmals hilft es aber, noch einmal mit seinem Händler zu sprechen oder bereits vor dem Verkauf zu vereinbaren, daß man das Spiel zurückgeben darf, falls nicht alle versprochenen Features darin enthalten sind.

INSERENTENVERZEICHNIS

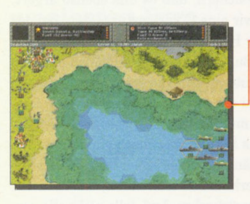
Dieser Ausgabe wurde ein Mittelhefter von Pearl Agency beigeheftet.

Ade Sommerloch. Selten wurden so viele Spieletitel vorgestellt, wie auf der diesjährigen E3. So erwarten wir für die nächste Ausgabe der POWER PLAY gleich eine ganze Latte hervorragender Programme zum Test. Unterwegs sind:



Fallout

Was lange währt, wird endlich gut: Interplays apokalyptisches Meisterwerk könnte seit Wasteland das schönste Sf-Rollenspiel sein.



Pacific Admiral

Mit SSIs Pacific Admiral geht die Hexfeld-Schlachtenserie in die letzte Runde. Alles über die Rundengefechte im neuen Heft.



Tone Rebellion

Logic Factorys Echtzeit-Strategietitel „The Tone Rebellion" sorgte auf der E3 für Furore und sollte rechtzeitig als Testmuster eintrudeln.



erscheint am **20. August**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Martin Schnelle (mash)
CD-Redaktion: Ralf Christian Adam (rca)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ralf Christian Adam (rca), Max Magenauer (mm), Tom Schmidt (ts), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online), Anke Osterburg (Internet)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Bomico
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag GmbH, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

ivw




ab
DM 559,-
unverbindliche Preisempfehlung
MATROX
RAINBOW
Runner